2'75 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

GAMECUBE • XBOX • PS2 • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • PLAYSTATION • N64 • GAME BOY COLOR

HOBBY CONSOLAS

La joya de Nintendo llega a España

¡¡YA ESTÁ AQUÍ GAMECUBE!!

Analizamos sus primeros juegos, adelantamos sus próximos bombazos...

Y de regalo... PÓSTER GIGANTE DE FINAL FANTASY X

COMPARATIVA

GAMECUBE PS2 Y XBOX A EXAMEN

¿Quieres saber cuál es la mejor

¡QUÉ HORROR!

RESIDENT EVIL GC

¡Con este reportaje vas a pasar miedo!

¡A LUCHAR!

¡PELEA EN PS2!

Así son Tekken 4 y Virtua Fighter 4

FINAL FANTASY X

Descubre por qué será la mejor aventura para PS2

Y ADEMÁS...

- Aventura: Más Final Fantasy para PSOne
- Acción: Medal of Honor debuta en PS2
- Fútbol: ISS y FIFA llegan a Xbox y GC



Nº 128

Portugal 2,75 €

60 JUEGOS NUEVOS

PS2
SPIDERMAN
SOLDIER OF FORTUNE
BLOOD OMEN 2
STAR FIGHTER
MUNDIAL FIFA 2002

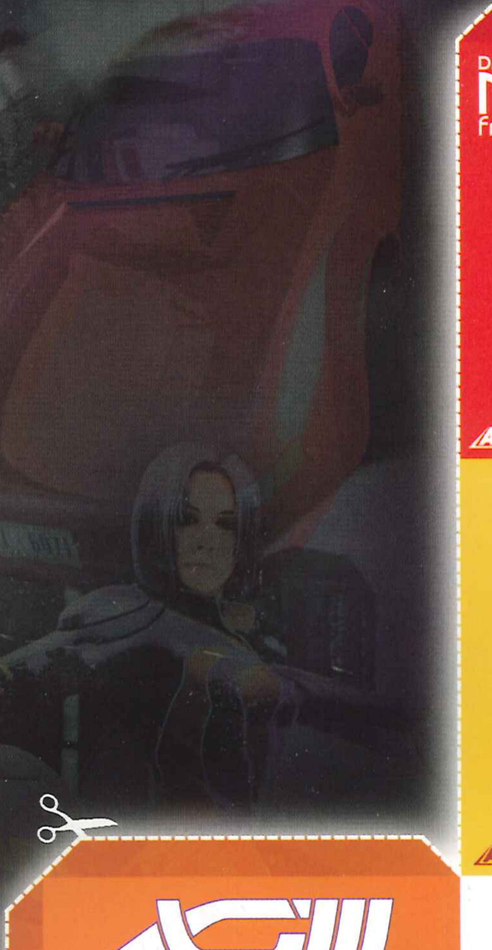
PSONE
FINAL FANTASY A.

GB ADVANCE
SUPER MARIO ADV.
BROKEN SWORD
ECKS VS SEVER

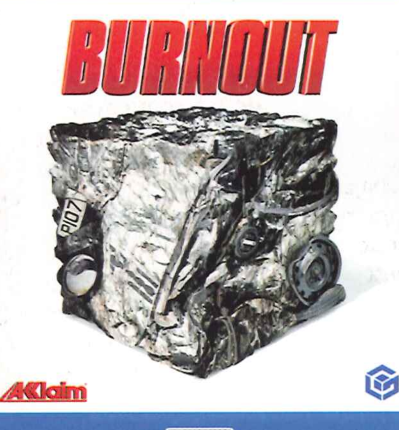
GAMECUBE
SW: ROGUE LEADER
LUIGI´S MANSION
WAVE RACE
TONY HAWK 3
BURNOUT
SUPER SMASH BROS

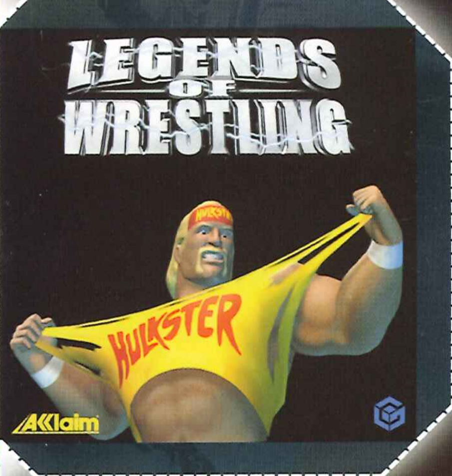
XBOX
GENMA ONIMUSHA
BATMAN VENGEANCE
ISS 2
¡...Y MUCHOS MÁS!

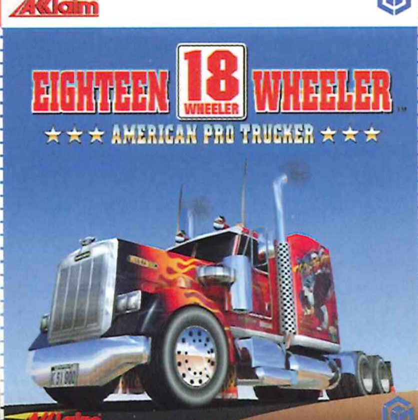
¿TIENES MUCHA CARA? NOSOTROS MÁS. TENEMOS 6

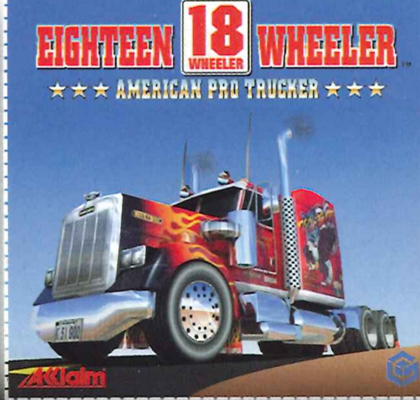
























GAMECUBE, la nueva consola de Nintendo, saldrá finalmente a un precio de 199 euros, 50 menos que el precio anunciado inicialmente.

Llegan las rebajas de... ¿mayo?



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

No, las rebajas en el mundo de las consolas no son en enero. Por lo que hemos visto este mes, son en mayo. Sólo que en en este caso, además, llegan de sopetón. Este mes se han producido dos hechos que dejan bien claro hasta que punto las compañías están dispuestas a apostarlo todo por conseguir que su consola consiga el mayor número de usuarios. Primero ha sido Microsoft, que tan sólo un mes después de poner su consola Xbox a la venta en Europa, ha decidido realizar una rebaja de 180 euros, nada menos que 30.000 pesetas del ala. Vamos, casi lo mismo que hizo Sony con su consola...10 meses después de su lanzamiento. Pero es que sólo cuatro días después del sorprendente anuncio de Microsoft, justo cuando estamos a punto de terminar este número de Hobby Consolas, Nintendo, cuya consola GameCube sale a la venta el 3 de mayo, ha anunciado que finalmente su precio el día de lanzamiento será de 199 euros , 50 euros menos que la cifra que en su momento se anunció como definitiva. Por supuesto, este tipo de "acciones" tan repentinas como desconcertantes no son en absoluto habituales en la industria de los videojuegos, como sabréis los que llevéis unos cuantos años en esto, por lo que a mi se me vienen a la cabeza unas cuantas reflexiones. Ahí van: 1) El precio es un elemento absolutamente fundamental a la hora de que un usuario se decante por una u otra consola, y las compañías (¡por fin!) se han dado cuenta de ello. 2) Parece que Microsoft ha realizado esta sustancial rebaja como consecuencia de unas cifras de ventas iniciales en Europa no demasiado altas. 3) También resulta evidente que Nintendo ha efectuado su "rebaja" a consecuencia del movimiento de Microsoft, temiendo que al final el precio de GameCube, que Nintendo siempre había vendido como uno de los grandes atractivos de su consola, no fuera tan determinante. 4) Que, en cualquier caso, los usuarios debemos estar contentos porque ahora tenemos tres superconsolas a precios irresistibles. Eso es lo que importa.



XBOX, la consola de Microsoft, se venderá a partir del 26 de abril, a 299 euros, los que supone una rebaja de 180 euros desde su lanzamiento hace un mes.

LA REDACCIÓN



RUBÉN J. NAVARRO
Redactor Jefe
ruben@hobbypress.es

El Cubo Mágico. Los chicos de Nintendo me dejan alucinado una vez más. Muchas críticas maliciosas diciendo que si no tiene DVD, que si no tiene decodificador de no-sé-qué... pero el caso es que tienen muy claro para qué sirve una consola: ¡para jugar! Y además lo respaldan con dos sensacionales juegos de lanzamiento como son «Rogue Leader» y «Luigi's Mansion».



DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

Los juegos se hacen mayores. ¿Os habéis dado cuenta de que cada vez salen más juegos para adultos en todas las consolas? Este mes son «Medal of Honor» y «Resident Evil» los que "cortan el bacalao", pero hace nada se trataba de «GTA III» o «State of Emergency». ¿Será que cada vez hay más usuarios de todas las edades... o que nos estamos haciendo viejos?



ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

¿Medidas desesperadas? Menudo mes de sorpresas el de mayo... Primero Microsoft baja el precio de su consola (yo digo que ha sido debido a su "descalabro" de ventas que en Japón, donde ha llegado a vender menos que DC), y luego Nintendo, un par de días después, va y anuncia que GameCube va a salir a la venta más barata. Y yo digo: ¿Es que Sony no va a hacer nada?

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

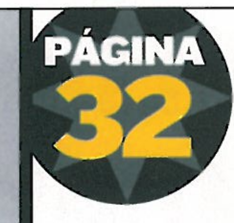


REPORTAJE

¿Quieres saber cuál de las tres consolas te debes comprar?

En Hobby Consolas sabemos lo difícil que es decidir qué consola es la que mejor se adapta a nuestros gustos, por eso hemos decidido realizar una súper comparativa en la que analizamos a fondo todas las ventajas e inconvenientes de cada una de ellas.



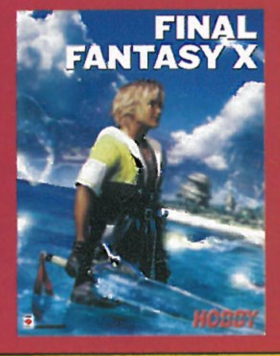


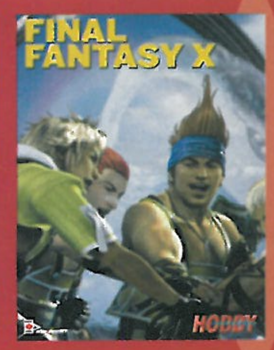
REPORTAJE

Resident Evil para GameCube

Corred a leer el reportaje que os hemos preparado. ¡Ya tenemos aquí el juego!







SUMARIO

¡¡SÚPER CONCURSO!!
SORTEAMOS:

▸ 10 Chaquetas de cuero exclusivas de Blood Omen 2. Sé uno de los privilegiados en llevar una de estas prendas. (pag. 40)





Súper-Póster de REGALO

¡Tu habitación no volverá a ser la misma con él!



PÁGINA 26

BIG IN JAPAN
Tekken 4

¡Nuestro afortunado corresponsal en las tierras japonesas ya lo ha jugado a fondo! No os perdáis su primera impresión.

PÁGINA 104

NOVEDAD
Final Fantasy Anthology

Si crees que un juego de 16 bits no puede resultar apasionante, es que aún no has leído este comentario.

TODOS LOS JUEGOS

¡NOS HEMOS MONTADO EL COMBATE DEL SIGLO!

Nuestro juego de lucha perfecto

La llegada de los juegos de lucha en 3D más alucinantes que hemos visto nunca -«Tekken 4», «Virtua Fighter 4» y «Dead or Alive 3»- nos ha hecho reflexionar: ¿cómo sería el torneo de lucha perfecto? Pues bien, aquí os mostramos los elementos que, para nuestro gusto, debería tener el combate ideal.

LOS ESCENARIOS DE «DEAD OR ALIVE 3»

Hasta que no hayáis visto los escenarios de este juego, no sabréis lo que es un paisaje. ¿Queréis montañas, parajes helados, playas, o incluso unas ciudades llenas de luces en plena noche? Pues este juego os ofrece eso y mucho más, con efectos para dar y tomar y un montón de objetos interactivos. ¡Dan ganas de meterse dentro!

PERSONAJES DE «VIRTUA FIGHTER 4»

A los luchadores de «Virtua Fighter 4» se les notan hasta las arrugas de la cara. ¡Pero si parecen personas de verdad! Y casi mejor que no se puedan elegir tantas chicas como en otros juegos, porque con un realismo tan elevado a alguno le da un terele. Por cierto, ¿habíais visto alguna vez unos trajes tan flipantes?

EL ESTILO «TEKKEN 4»

Está claro que no hay una manera de luchar más completa a la vista. Además de repartir un montón de patadas y puñetazos, los luchadores de «Tekken 4» practican casi todos los estilos [desde el Kung fu a la Capoeira] y encima son los únicos capaces de hacer un combo de 10 golpes o parar una llave y contraatacar.

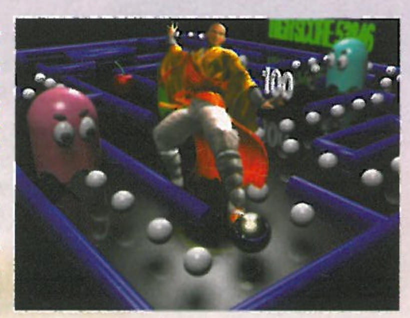
Y SI LE AÑADIMOS ESTO YA SERÍA LA BOMBA...



El atractivo de...
LAS CHICAS DE VERDAD

No podemos negarlo. Nos encanta "atizarnos" con las mujeres más explosivas, así que nuestro juego ideal debe tener un puñado de luchadoras de esas que son capaces de derribarte antes de empezar a luchar.

La diversión de...
LOS MEJORES PUZZLES



Para sacarle todo el jugo a un buen título de lucha nos tiene que "picar" hasta que nos duelan los dedos... y eso sin contar todas las horas que nos podemos pasar echando una timba multijugador.

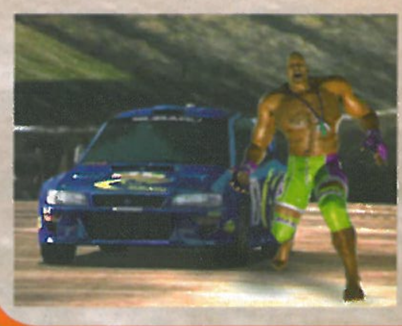
La magia de...
FINAL FANTASY

Sí, todos los apartados técnicos y jugables están muy bien, pero un juego perfecto debe tener algo más, esa magia difícil de explicar que consigue que un juego nos deje flipados embobados, alucinados...

Más ritmo que...
BRITNEY SPEARS



Patadas, combos, llaves... para luchar como a nosotros nos gusta hay que conocer todos los movimientos y moverse mejor que esta rubia en el vídeo de "One more time".



La velocidad de...
GRAN TURISMO

¡Rápido, rápido! ¡Machaca los botones! A nosotros nos gustan esos combates de ritmo frenético, de los que se ganan con un golpe bajo en el último segundo, cuando casi no nos queda energía. ¡Emoción a tope!

SUBEN

▲ **STAR WARS.** Con «Rogue Leader», «Jedi Starfighter» y el estreno del Episodio II en ciernes, los fans de "Star Wars" están que lo tiran.

▲ **SEGA,** que al final no nos va a cobrar nada en España por jugar a «PSO v2». ¡Si al final vamos a ser unos privilegiados!

▲ **MICROSOFT Y NINTENDO** que nos han dado a todos una alegría con esas "peasos" de rebajas. ¡Que sigan así¡



▲ **LA LUCHA.** «Tekken 4» y «Virtua Fighter 4» se están encargando de recordarnos que la lucha será uno de los géneros más potentes de PS2.

▼ **XBOX EN JAPÓN.** Increíble pero cierto: En la última semana de marzo, se vendieron 2.179 unidades de Xbox, mientras que de Dreamcast y PSone se vendieron 3.427 y 3.959, respectivamente.



▼ **SQUARE EUROPA.** Tanto bombo con la nueva filial europea de Square, y cuando llega el momento de doblar juegos como «Final Fantasy X», aquí nadie sabe nada... y al final en España nos tendremos que conformar con escucharlo en inglés.

▼ **OUTCAST 2.** Más que bajar, se cae al más absoluto olvido, porque después de tanto tiempo esperando su salida en PS2, al final resulta que lo han cancelado.



BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Pedro Teixeira nº 8, 2ª. 28020 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com



MOLA

Que en el juego «Metal Gear Solid 2», el compañero de Snake salga en pelotas.

Anda, pillín, cuéntanos... ¿y por qué te gusta tanto, eh?

@ Vuestra revista: Es la más gorda, la que más informa, y en resumen, la mejor.

¡Anda mira, casi igual que Rosa la de Operación Karaoke (perdón, "Operación Triunfo")!



Tener en casa el primer número de Hobby Consolas. ¡Lo voy a tener que vender en una tienda de antigüedades!

¡Eso sería un sacrilegio, chaval, el número 1 de Hobby Consolas no se vende! Esto, en realidad lo que deberías hacer es regalárnoslo a nosotros, ¿no te parece?

Haber ido a comprar el «MGS2» disfrazado con una perilla y una cinta en la cabeza. Tendríais que haber



visto la cara que puso el dependiente... ¡fue mítico!

Pues si supieras cómo fue vestido mi abuelo a comprar el «Space Channel 5»... ¡Eso sí que fue algo antológico!

El anuncio de «Golden Sun» de GBA, que es una pasada. ¡Yo también quiero tener esos platillos!

Pues aquí ya nos hemos comprado esos violines tan molones... ¡Y aún seguimos intentar localizar a la soprano!

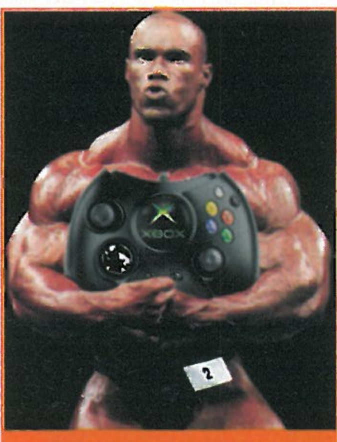
@ Que existan la Hobby Consolas y Lara Croft. ¡Qué haría yo sin vosotros!

Seguramente te tocaría leer la revista de Ana Rosa... con sus fotos de Florinda Chico y el resto de la "peña" del corazón.

@ Que vayan a sacar un juego de Britney Spears. ¡Todos a la pista, chicos!

Anda chaval, no te emociones tanto, que es una Britney virtual, y encima sólo sale durante los vídeos FMV.

NO MOLA



El mando de Xbox, que sólo le falta un Pettit Suisse para ser tan grande como la consola. ¡Es incomodísimo!

Y eso sin contar lo cachas que hay que estar para conseguir aguantar una partida de varias horas con un juego... ¡Pobres brazos!

Que he suspendido las mates. ¡Mis padres me han quitado la PlayStation 2, y no podré ser el primero en jugar a «Final Fantasy X»!

Si lo han hecho por tu bien. ¿No ves que las matemáticas son fundamentales para sumar los puntos de vida y poder pasarte el juego?

@ Que mi madre no me deje jugar con los «Resident Evil». ¡Ojalá venga Némesis a casa y se la coma!

Pero mira que eres bestia, chaval... Bastaría con que un zombie le diera un pequeño "mordisquito", ¿no crees?

Que cuando analizasteis el «MGS2» pusisteis imágenes del enfrentamiento final. Me habéis fastidiado la sorpresa.

No hombre, sería al contrario, seguro que la sorpresa que te llevaste al ver esas imágenes fue enorme, ¿no?

@ El susto que me llevé el mes pasado al abrir la revista. ¡Creía que no era la Hobby!

A ver si es que te equivocaste y compraste la última entrega del coleccionable de recetas de cocina del "risitas"...

@ Que con el nuevo diseño ahora haya fotos que ocupen casi una página entera, y luego nos tengamos que dejar la vista para leer "Vuestro Veredicto'.

Es que lo grave sería tener un Veredicto que ocupara toda una página, y luego obligaros a dejaros la vista para ver las pantallitas de los juegos.

@ No poder vivir como vosotros, que os pagan por jugar, y encima os lleváis el trabajo a casa, ¿no?

¿A casa? Si no tenemos. Estamos 24 horas metidos aquí, sin comer, ni dormir, sólo jugando y jugando, ¡socorro, sacadnos de aquí!

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Pepito, pep torres, JVR1977, Cristóbal Marín, Javi VAL, Goizeder Caballero, Alberto Barry, Juan Sangrós, Juan Aguirre, Manuel Sánchez.

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Qué os parece que «Final Fantasy» vuelva a Nintendo?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

- Pues yo me había comprado una PlayStation 2, pero ahora también estoy ahorrando para comprarme una GameCube, así podré disfrutar de mis dos sagas preferidas, «Resident Evil» y los «Final Fantasy». **(Pablo Vila Vives)**

- Me parece un gran acierto por parte de Square, ya que,

Y PARA EL MES QUE VIENE: Y A VOSOTROS, ¿CREÉIS QUE CON





BRITNEY VINO A ESPAÑA A CONOCER A LOS REDACTORES DE HOBBY CONSOLAS

Además de cantar y actuar en su nueva película "Crossroads", la "vertiginosa" Britney Spears tuvo tiempo para presentarnos su nuevo videojuego «Britney's Dance Beat» en el Hotel Palace de Madrid. La nueva competidora de Ulala nos confesó que le gustan mucho los videojuegos. ¡Toma, y a nosotros nos gusta más ella!

Lo que dice la prensa...

EL MUNDO, Suplemento Ariadna, 11 de abril
Sección Hardware

Según John Riccitiello, presidente de EA, sobre las ventas de Xbox, "a Microsoft le han pegado una patada en los dientes en Europa y en Japón".

Encuesta realizada por la Universidad de Cambridge entre escolares británicos, publicada en la prensa de Inglaterra.

"Si los videojuegos fueran asignatura obligatoria en las escuelas, la nota media de los alumnos subiría espectacularmente. Los encuestados conocen mejor las especies de Pokémon que la fauna real".

LA POLÉMICA DEL MES

Xbox baja de precio, ¿una buena señal?

Microsoft ha dado la campanada con el nuevo precio de Xbox, pero parece que esta medida ha suscitado opiniones de todo tipo en la redacción:

buena



David Martínez
Redactor de Hobby Consolas

Microsoft va por el buen camino

Hay que ser comprensivos: Microsoft ha pagado la "novatada". Esta bien que una compañía considere que su consola es la mejor y por eso la venda a un precio muy elevado...pero no cuando las competidoras valen casi al mitad. Ahora, por fin, Xbox se encuentra en condiciones de competir. Pero además hay que destacar que esta es la primera vez que una compañía piensa en los usuarios que han comprado la consola al antiguo precio (¡bravo!), y les va a compensar con un par de juegos. Con medidas como esta espectacular rebaja, el panorama va a estar de lo más animado durante los próximos meses. Eso sí, ya puestos... ¿Para cuándo saldrá una serie de juegos Platinum?

Bien por Microsoft. Rectificar es de sabios, y ellos lo han echo muy deprisa. Ahora sí pueden decir que tienen una súper consola a un precio muy casi irresistible.

mala



Roberto Ajenjo
Redactor de Hobby Consolas

¡Sálvese quien pueda!

Cuando uno lleva ya un tiempo metido en el sector, se da cuenta de que aquí nadie regala duros a cuatro pesetas (o euros a cuatro... bueno, lo que sea), y que cuando una compañía baja de forma tan repentina el precio de una consola, es que algo no anda bien. Mucho me temo que en Microsoft se hayan encontrado con que la consola no se vende como pensaban (¡en Japón ha llegado a vender menos que PSone o que la propia Dreamcast!), y están tomando medidas desesperadas por no quedarse atrás en la lucha contra PlayStation 2 y GameCube. Y es que, pensándolo bien, ¿qué pasa, que el precio va a descender todos los meses? Entonces prefiero no comprarla aún, a ver si para diciembre la regalan...

No me creo que Microsoft tuviera pensada esta estrategia desde el principio. Seguro que ahora se vende mejor, pero ¿no habrá algunos que ya no confíen en ella?

aunque Nintendo tiene una política muy especial, estoy seguro de que le irá bien. Es el tipo de juegos que le hacen falta a Nintendo para confirmar que es la mejor compañía del sector.
(Vicente G.M.)

■ Yo creo que más importante que la saga «Final Fantasy», es el hecho de que Square vuelva a programar en una consola de Nintendo, ya que de esta forma contribuirá a eso de que decía Manuel del Campo de que todas las "third parties" acaben trabajando para todas las consolas. Aunque, por supuesto, para sus usuarios es una grandísima alegría que «Final Fantasy» vuelva a las consolas de Nintendo.
(Sergio Esparcia Garcia)

■ Me parece muy bien que unos juegos tan buenos como los de la saga «Final Fantasy» vaya a GameCube, porque los juegos buenos necesitan las mejores consolas de la historia, como la propia GC, o también GBA. Así demostrará su verdadero potencial.
(Francisco Javier)

■ Si eso significa que los que tenemos una PlayStation 2 nos vamos a tener que quedar sin más «Final Fantasy», como ha pasado con «Resident Evil», entonces me parece un asco. Si no, la verdad es que me da lo mismo.
(Raúl Conciso)

■ Es lo que le faltaba a GameCube para ser la mejor de todas.
(José María "Link")

LA BAJADA DE PRECIOS XBOX ES AHORA LA MEJOR CONSOLA?

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 15 DE ABRIL — DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Metal Gear Solid 2	(PS2)	1	2
2	GT 3 A-Spec (Platinum)	(PS2)	3	9
3	Golden Sun	(GBA)	-	1
4	Final Fantasy VI	(PS)	2	2
5	GTA III	(PS2)	4	5
6	Tekken Tag Tour. (Platinum)	(PS2)	6	2
7	Time Crisis 2 + GCon 2	(PS2)	5	2
8	Pro Evolution Soccer	(PS2)	9	5
9	Dinasty Warriors 3	(PS2)	-	1
10	State of Emergency	(PS2)	8	2

Metal Gear Solid 2
Los usuarios de PlayStation 2 nos hemos pasado tanto tiempo esperando el lanzamiento de la genial aventura de Hideo Kojima, que ahora no vamos a descansar hasta tener nuestra propia copia. ¡Qué manera de venderse!



GOLDEN SUN
Está claro que los usuarios de GBA estaban deseando vivir una gran aventura, sólo así se explica el enorme éxito que está teniendo «Golden Sun» desde que ha salido a la venta en España.



DINASTY WARRIORS 3
A los usuarios de PS2 le debe gustar eso de meterse en peleas a juzgar por todo lo que se está vendiendo este juego.

Por consolas

PS2
1. Metal Gear Solid 2
2. GT3 (Platinum)
3. GTA III
4. Tekken Tag Tournament (Platinum)
5. Time Crisis 2 + pistola GCon 2

PSONE
1. Final Fantasy VI (Plat.)
2. Final Fantasy IX (Plat.)
3. Metal Gear Solid Band
4. Pro Evolution Soccer
5. Final Fantasy VIII (Platinum)

XBOX
1. Halo
2. Dead or Alive 3
3. Genma Onimusha
4. Project Gotham
5. Rallisport Challenge

GB COLOR
1. Harry Potter
2. Pokémon Cristal
3. Monstruos S.A.
4. Zelda: O. of Seasons
5. Zelda: Oracle of Ages

GB ADVANCE
1. Golden Sun
2. Super Mario Adv. 2
3. Sonic Advance
4. Crash Bandicoot XS
5. Mario Kart S. Circuit

DREAMCAST
1. NBA 2K2
2. Spiderman
3. Tony Hawk 2
4. Phantasy Star O. V2
5. Shenmue 2

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 8 al 15 de Abril — Datos cedidos por Games Chart

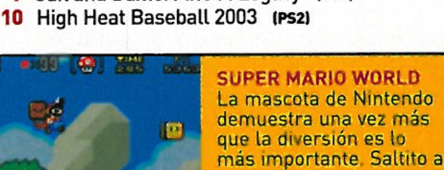
1. One Piece Ground Battle 2 (PS)
2. Sakura Taisen 4: Maidens fall in Love (DC)
3. Biohazard (GC)
4. Pawapuro Kum Pocket 4 (GBA)
5. Onimusha 2 (PS2)
6. Let's Make the J.League Pro S.C. 2002 (PS2)
7. Wild Arms Advanced 3rd (PS2)
8. Garakuta Kingdom (PS2)
9. Doshin the Giant (GC)
10. Sakura Taisen Complete Box (DC)

BIOHAZARD
Para tratarse de un "remake" de un juego de PSone, la verdad es que el nuevo «Resident Evil» se está vendiendo como churros. ¡Y con el miedo que da!

En EE.UU.

Del 8 al 15 de Abril — Datos cedidos por Games Chart

1. Super Mario World (GBA)
2. Sonic Advance (PS2)
3. Madden 2002 (PS2)
4. NBA 2K2 (PS2)
5. Gran Turismo 3 (PS2)
6. Ace Combat 4: Shattered Skies (PS2)
7. Project Gotham Racing (XBOX)
8. Harry Potter & The Sorcerers Stone (GBC)
9. Jak and Daxter: the P. Legacy (PS2)
10. High Heat Baseball 2003 (PS2)



SUPER MARIO WORLD
La mascota de Nintendo demuestra una vez más que la diversión es lo más importante. Saltito a saltito se ha colado en el primer puesto de la lista de ventas en EE.UU.



En Gran Bretaña

Del 8 al 15 de Abril — Datos cedidos por Games Chart

1. Metal Gear Solid 2 (PS2)
2. Gran Turismo 3 (PS)
3. Grand Theft Auto 3 (PS2)
4. Tony Hawk's 3 (XBOX)
5. Monsters, Inc. (GBA)
6. Max Payne (XBOX)
7. Tekken Tag Tournament (PS2)
8. Crash Bandicoot (GBA)
9. State of Emergency (PS2)
10. Harry Potter: Philosopher's Stone (PS2)



METAL GEAR SOLID 2
Solid Snake se ha infiltrado en las listas británicas de ventas, y mucho nos tememos que no habrá quien le mueva del primer puesto en unos cuantos meses.

La cifra



300 SON LOS EUROS QUE HABRÁ QUE PAGAR EN TODAS LAS TIENDAS PARA HACERSE CON UNA XBOX EN ESPAÑA DESDE EL 26 DE ABRIL

Linking days

El Corte Inglés

www.doblecero.com

Del 20 de abril al 12 de mayo linka un montón de regalos con lo último de las mejores marcas.

y gana uno de los DOCE VOLKSWAGEN POLO que sorteamos para ti.

SONY 











Lee 

NAFNAF 





PHILIPS  CAROCHE MAYBELLINE NEW YORK LIBERTO

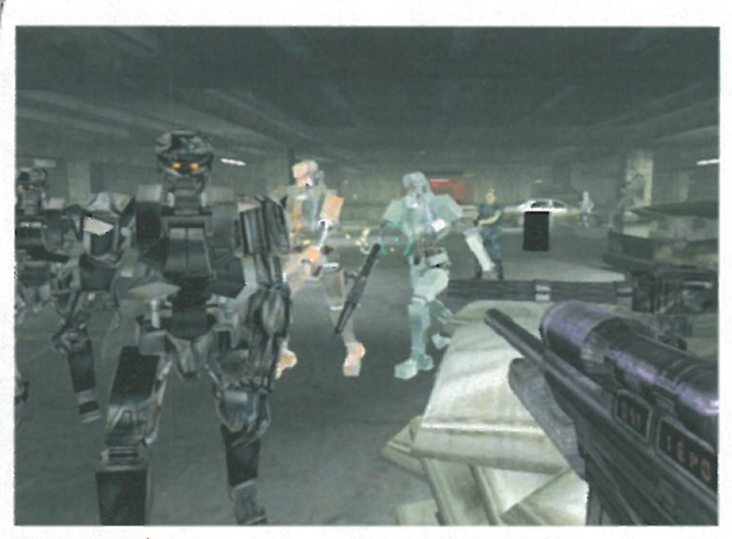


LANZAMIENTO PLAYSTATION 2 Y XBOX–ESPAÑA

Terminator necesita tu moto, tu ropa, y también tu consola

Dentro de poco Arnold Schwarzenegger va a sacar sus musculitos de robot futurista en la 3º película de "Terminator". Pero seguro que va a lucir todavía más en «Down of Fate», un espectacular juego para PS2 y Xbox basado en el primer film.

EL PROTAGONISTA SERÁ JOHN CONNOR, quien como muchos sabréis, es el primer humano en la lucha contra los robots de Skynet, un ordenador de IA súper avanzada que ha emprendido una cruenta guerra contra los humanos. Sólo si John tiene éxito la raza humana podrá sobrevivir.



TODA LA ACCIÓN y el flipante argumento de la película estarán presentes en este juego en el que habrá que darle al gatillo.

En realidad, el proyecto para realizar este videojuego comenzó algún tiempo antes de que si comenzara a rodar la tercera película de la serie "Terminator", por eso este nuevo juego que va a traer Infogrames a PS2 y Xbox, que se llamará «Terminator: Down of Fate», tendrá un argumento independiente basado en la primera película.

Así, la historia comenzará cuando un ordenador súper inteligente (de la corporación Skynet) decide acabar con la raza humana, y un tipo llamado John Connor organiza una resistencia contra las máquinas. Será aquí donde comience el juego, y nos toque encarnar a John (también habrá dos personajes seleccionables más), para enfrentarnos a un ejército de robots humanoides con ganas de hacernos picadillo.

Menos mal que a lo largo de los 11 extensos niveles que compondrán el juego tendremos a nuestra disposición hasta 20

PLAYSTATION 2–EUROPA

El arte de Solid Snake

Konami venderá un libro de ilustraciones sobre «MGS2» en Europa.

¿Os molan las imágenes de «MGS2» con las que solemos decorar la revista? Pues bien, tal y como hizo con el primer «MGS», Konami tiene pensado traer a Europa un libro lleno de todo tipo de ilustraciones con los personajes de «MGS2». Todos los diseños son originales creados por el director artístico del juego, Yoji Shinkawa, y su precio rondará más o menos los 25 euros.



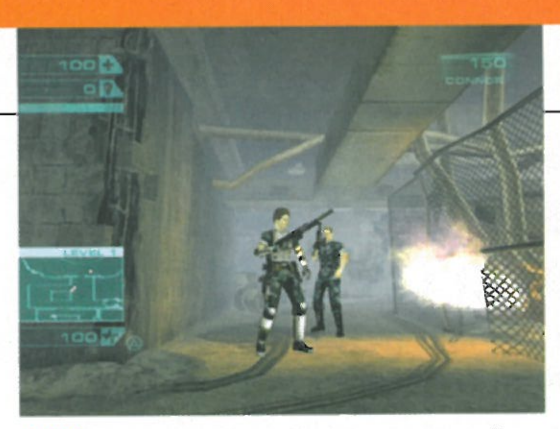
NOTICIAS BREVES



«WRECKLESS», EN PS2
A finales de año llegará a PS2 este salvaje juego de acción con coches, que se lanzó el mes pasado para Xbox.

ALIENS DE BOLSILLO
Ubi Soft lanzará a finales de año «Alien vs Predator» para GBA, un shoot'em up con vista subjetiva que, si sale bueno, puede arrasar.

CHATARRA EN PS2
Si lo tuyo es destrozar coches, que sepas que los vehículos de «Destruction Derby» darán por fin el salto a los 128 bits, con la cuarta entrega de esta saga que se hizo famosa con tres entregas para PS.



XBOX. Durante el juego, y debido al argumento, no sólo controlaremos a John Connor, sino a otros dos personajes.

XBOX. El control de los personajes será muy dinámico, pues habrá que moverse a toda prisa.



PS2. Aunque en un principio se consideró la posibilidad de incluirlo, parece que no habrá un modo multijugador.

PS2. No te hagas ilusiones, porque en ningún momento jugaremos con Schwarzenegger. ¡Aquí él es un enemigo!

LOS TERMINATORS son unos robots con forma humana, que cuentan con un avanzado sistema informático que les permite comportarse como auténticos humanos. No tienen ningún sentimiento, y su misión es acabar con John Connor para impedir que, en el futuro, lidere la lucha contra ellos mismos. ¡Es para hacérselo en los pantalones!

armas distintas, entre ametralladoras, fusiles, explosivos C4, etc.

Pero lo más interesante es que no nos encontraremos sólo con los clásicos robots T-800 que salían en la película (es decir, el tipo de ciborg que era Schwarzenegger), sino que a lo largo del juego habrá hasta 18 tipos distintos de enemigos. ¡Nos van a meter plomo hasta en las cejas!

El juego llegará a finales de año, algo antes que la película de Arnie



¡EL TERCER ROBOT ESTÁ EN MARCHA!

La primera peli, que da vida al juego, salió en 1984. La segunda lo hizo en 1991, y en unos meses estará la tercera. ¿Es que los robots no se rinden?

YO QUIERO UN FERRARI

«Ferrari F355», un juego de velocidad que salió hace más de un año en Dreamcast, va a llegar a PS2 en 2003.

MAS POTENCIA EN PS2

Sony ha anunciado que está creando un nuevo chip para PS2, que mezclará el chip principal con el chip gráfico Emotion Engine. Según sus planes, así podrán fabricar más consolas, y además les saldrá mucho más barato.

GT4, CASI EN 2004

Cuando le preguntamos en una entrevista a los chicos de Polyphony Digital confesaron que la cuarta entrega de la saga «Gran Turismo» no llegará a las tiendas al menos hasta finales de 2003.

OUTCAST 2, CANCELADO

La secuela de «Outcast», el exitoso juego de PC cuya aparición se había anunciado para PS 2, ha sido cancelado.

LANZAMIENTO-ESPAÑA

El "cubo" más barato



Desde el 3 de mayo ya tienes a la venta tu GameCube... ¡¡a 199 euros!!

Con la llegada de la nueva "criatura" de Nintendo, la nueva generación de consolas ya ha quedado completada. El día 3 de mayo es el elegido por la gran N para traer a España su flamante GameCube, que además nos ha dado una enorme sorpresa situando su precio de salida a sólo 199 euros. ¡Eso son 100 euros menos que las demás!

Entre los 20 juegos que veréis en la tienda ese día, están joyas como «Luigi's Mansion», «Wave Race Blue Storm», o el alucinante «Star Wars Rogue Leader», cada uno por 60 euros. Por supuesto, tenéis toda la información sobre ellos a lo largo de este número.

EXCLUSIVA-XBOX

Deja que el funky corra por tus venas

Los usuarios de Xbox serán los únicos que sientan el ritmo del nuevo «Toe Jam & Earl 3».

Los dos alienígenas raperos más famosos de la galaxia (sinceramente, no creemos que haya más) estaban en paro desde los tiempos de Mega Drive, pero ahora han anunciado su vuelta en exclusiva para Xbox. Su misión será buscar 12 álbumes de funk perdidos por un gran entorno 3D, en el que podremos usar un montón de movimientos de "lucha funky". Además, esta vez tendrán la ayuda de un nuevo personaje femenino. ¡No perdáis comba, tíos!



ESTE DÚO de raperos protagonizó en Mega Drive un par de juegos repletos de humor y ritmo funky. Seguro que en Xbox serán igual de divertidos.

LANZAMIENTO-PLAYSTATION 2

Un duelo de espías que viene del cine

Así va ser «Ecks vs Sever», el juego de acción basado en la próxima peli de Antonio Banderas.

El actor malagueño y Lucy Liu (el bombón oriental de "Los ángeles de Charlie") interpretarán en la película a dos agentes especiales enfrentados entre sí, y ése será también el punto de partida del juego de PS2, cuya versión para GBA comentamos en esta misma revista. Saldrá en noviembre, y será un shooter subjetivo en el que podremos controlar a cualquiera de los dos personajes a lo largo de 20 fases. Además, también tendremos la opción de enfrentarnos a tres amiguetes en un intenso modo multijugador. Vamos, que dentro de poco veremos espías hasta en el baño.



EN LA PELÍCULA los dos agentes especiales resuelven misiones al tiempo que pelean entre sí. El juego seguirá esta mecánica.

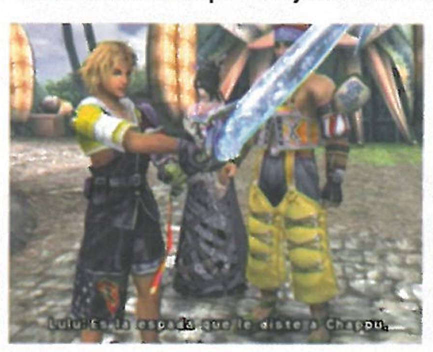
PACK DE VENTA-ESPAÑA

Compre usted «FFX»... ¡y llévese otro DVD gratis!

La versión PAL de «Final Fantasy X» incluirá un DVD especial con un montón de extras.

Por lo visto, con el lanzamiento en España de «Final Fantasy X» para PS2 nos vamos a llevar una de cal y otra de arena... Por un lado, ya es seguro que el juego no nos llegará doblado (aunque sí traducido), pero por suerte nos van a compensar regalándonos un sabroso DVD repleto hasta los topes de material interesante. A continuación os damos todo los contenidos, para que os vayáis haciendo una idea de lo que nos espera:

- VÍDEOS
  - **Final Fantasy La Fuerza Interior (trailer original de la peli)**
  - **Final Fantasy History**
  - **Final Fantasy X - Trailer 1**
  - **Final Fantasy X - Trailer 2**
- PREVIEWS
  - **Kingdom Hearts (información del Tokyo Game Show 2001)**
  - **Kingdom Hearts (información del próximo E3)**
- ENTREVISTAS **con los programadores, incluido el productor Hironobu Sakaguchi.**
- BANDA SONORA **que incluye todos los temas que oiréis durante la partida.**



LOS TEXTOS de los diálogos sí van a estar en castellano, pero las voces vendrán en inglés.



LOS PROGRAMADORES nos informarán del proceso de desarrollo de este genial RPG.

XBOX-ESPAÑA

¡Llegaron las rebajas!

A partir del 26 de abril, la consola de Microsoft pasará a costar 299 €.

¡Vaya sorpresa que nos han dado los chicos de Microsoft! Cuando sólo hace un mes que la consola ha salido a la venta en España, acaban de anunciar una espectacular rebaja del precio hasta quedar en 299 € (49.749 ptas.), con lo que la consola pasará a costar 180 € (29.949 ptas.) menos. Teniendo en cuenta que PS2 cuesta casi lo mismo (299,91 €), y GameCube va a salir a la venta por 249 €, a partir de ahora el precio ya no será un factor a tener en cuenta a la hora de decidirnos por una u otra.

Esta medida se pondrá en marcha el día 26 de abril, y además, para compensar a aquellos usuarios que hayan comprado la consola antes de producirse la rebaja (porque si no, menudo cabreo que se iban a pillar...), Microsoft ha confirmado que va a regalarles dos juegos y un mando de control. Para ello, simplemente tendrán que rellenar un formulario especial en la web española de Xbox: **www.xbox.com/es.**


NINTENDO
GAMECUBE™


Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

¿Sabes quién...
puso su nombre y rasgos físicos para crear a Ash, el personaje de «Pokémon»?

RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

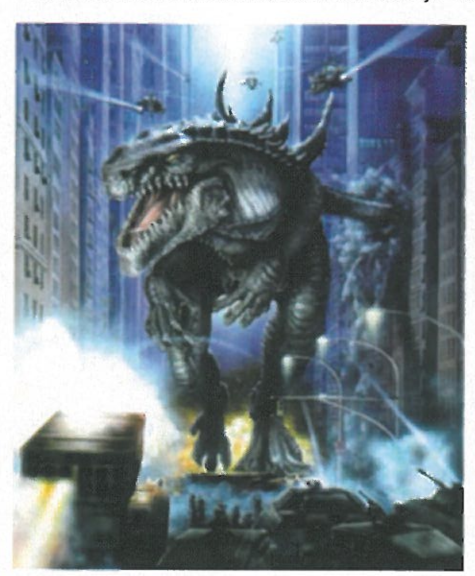
JUEGO EN DESARROLLO-GAMECUBE

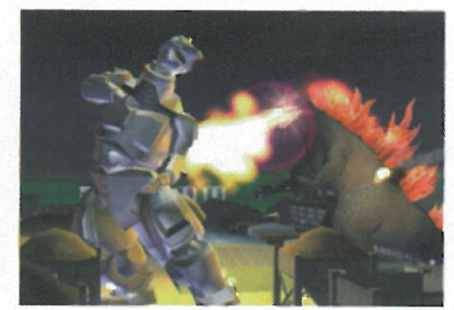
Da miedo, pero... éste sí que es un monstruo de la lucha

Godzilla, el dinosaurio favorito de los japoneses, se acerca dispuesto a no dejar ni un edificio en pie.

Los "veteranos" recordaréis una máquina recreativa llamada «King of the Monsters», en la que unos bichos gigantescos peleaban sin importarles los edificios que arrasaban en el proceso. El recordatorio le viene que ni pintado a «Godzilla: Destroy All Monsters Melee», un nuevo juego de GameCube que piensa recuperar en otoño ese "constructivo" espíritu.

Nuestro objetivo será manejar al famoso bicho, o a cualquiera de los otros 13 personajes disponibles (Mothra, King Gidorah, etc.), en unos salvajes combates contra otros tres rivales. La cosa será compleja, pues encontraremos power-up, proyectiles, combos y hasta humanos que nos dispararán si destruimos demasiadas casas, cuyos escombros podremos usar como armas. Hasta será posible aprovechar este sistema de juego en el modo Destruction, donde nos premiarán si somos los más bestias. Para mayor realismo, las localizaciones se basarán en Tokio, Seattle, San Francisco y Monster Island. ¡Preparad vuestras garras!







GODZILLA es uno de los personajes míticos del cine japonés: un dinosaurio gigante cuya afición principal es irse a la ciudad a pisotear edificios...

CONVERSIÓN-XBOX

¡A ver si por fin te cambias de ropa, Ryo Hazuki!

La llegada de «Shenmue II» ha sido confirmada, y además promete sustanciales mejoras.

Aunque seguro que más de uno ya se había puesto nervioso ante la falta de noticias sobre la conversión para Xbox de «Shenmue II», podéis estar tranquilos, porque nos acaban de llegar buenas noticias. Shin Ishikawa, el productor del juego, ha confirmado que el desarrollo "continúa adelante". Según comentó, la versión para Dreamcast salió anticipadamente "únicamente debido a limitaciones de hardware", pero con la versión de Xbox se están tomando todo el tiempo necesario para "readaptar buena parte del código" y aprovechar todo el potencial de Xbox. Eso sí, no dio ni una pista sobre la fecha de salida.

INTERNET ON LINE

En Japón ya casi hay Internet en PS2
Aunque todavía no se puede jugar en red, este mes Sony ha comenzado a dar de alta a los primeros usuarios del servicio de banda ancha de PlayStation 2. El precio es de unos 2 € al mes.

Sega habla sobre Internet en GC
Sega va a sacar en Japón una demo de «PSO» que no tendrá opción de banda ancha porque, según ellos, Nintendo no va a sacar allí el adaptador hasta después del verano. Sin embargo, también han asegurado que la versión final del juego sí incluirá esa posibilidad.

¿Nuevas películas de Pokémon?
Ya sabéis que Internet es un hervidero de noticias, y en ocasiones nos permite enterarnos de cosas muy interesantes. La última es que la compañía Miramax (es una filial de Disney) ha comprado los derechos para hacer las dos próximas películas de Pokémon.

El i-mode llega por fin a Europa
La tecnología "i-mode", que desde hace 3 años permite a los japoneses disfrutar juegos de gran calidad en sus móviles, va a llegar a Alemania en los próximos días, a través de la empresa Gameloft. Vale, ¿y a España? Seguiremos esperando.

La web de SNK ya está en marcha
Playmore, la compañía que compró los derechos de los juegos de la extinta SNK, ha puesto en marcha su nueva web, y hasta tiene el primer título listo para salir a la venta en Japón: «King of Fighter 2001», de GBA. Podéis visitarla en: **www.playmore.co.jp**

WEB DE MODA

www.discomedia.com/consolewars/index.html

Pasad ya de tanto "Episodio II", y marcharos corriendo a ver esta versión especial de "La Guerra de las Consolas". Aunque está en inglés, es para partirse de risa. ¡Incluso Mario se ha pasado al Lado Oscuro!



Si no te convence, visita:
- http://www.turok.com/evolution/spanish/index.html
- http://www.tekkenzaibatsu.com/gallery/wallpaper_namco_1.php
- http://soulrain.tripod.com/LAS/pictures.html#3



Luigi's Mansion™ Escalofriantemente divertido.



Satoshi Tajiri

¿Que no sabéis quién es? Pues nada menos que el creador del juego, quien lo ideó para recordar su niñez, en la que acostumbraba a coleccionar insectos.



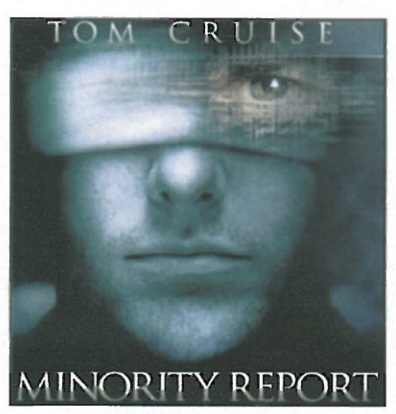
en voz baja

por rubén j. navarro

➔Acabo de volver de codearme con los chicos de Square que han venido a presentarnos el «Final Fantasy X» y tengo noticias fresquitas que contaros. Me han confirmado que lo de **los juegos de Final Fantasy para Nintendo están en marcha**: uno es el Final Fantasy Tactics para GBA y otro es un juego de la serie Final para GameCube todavía sin nombre. ¿Y recordáis que preparaban un juegos basados en la serie de animación "**Ultimate Final Fantasy**"? Pues olvidadlos, porque **no piensan hacerlos.**

➔De camino a la redacción, llamo por el móvil a Activision y me confirman que están en pleno desarrollo de un juego basado en "Minority Report", **la nueva película de Steven Spielberg** que protagoniza Tom "guaperas" Cruise. Promete.

➔Y luego me voy de copeo con **Dave "Messiah" Perry** y cuando volvemos en su Ferrari me comenta que **Shiny Entertainment está a la venta**. Os recuerdo que Dave estaba realizando el juego de The Matrix... Pero tranquilos, que todo apunta a que **Microsoft va a comprar Shiny**. Neo, Neo, que te nos vistes sólo de verde...



TOM, TOM, QUÉ FEO estás en la nueva película de Spielberg. Pronto, el juego.

LANZAMIENTOS DEPORTIVOS–ESPAÑA

¡Mario es el campeón consolero de golf! Vale Mickey, tú también...

GC y PS2 van a recibir después del verano dos juegos de golf la mar de divertidos.

Como sabemos que, desde que aparecieron Tiger Woods y Sergio García, muchos os habéis aficionado al golf (decid que sí...), seguro que os alegrará saber que pronto van a salir dos nuevos juegos sobre este deporte. Por un lado, va a llegar la conversión del conocido «Mario Golf» a GameCube, juego que destacó en N64 por su sencillo y divertido control que permitía realizar golpes especiales y jugar en modos muy originales. Podremos jugar con Mario, Luigi, la princesa Peach y el bueno de Donkey Kong, aunque su fecha de lanzamiento aún no ha sido concretada. En PlayStation 2 también habrá ración de pelotitas blancas, gracias a «Disney Golf» de Capcom, un juego protagonizado por los famosos personajes de la factoría Disney y que presumiblemente llegará a nuestro país después del verano.



MARIO Y SU PANDILLA vuelven a pasárselo en grande jugando al golf, ahora en GameCube.



MICKEY TAMBIÉN JUGARÁ AL GOLF pero en PS2 para hacerle la competencia a Mario. ¡Dale!



"El desarrollo de ‹Final Fantasy XII› está aún en una fase muy primitiva, ya que estamos centrados en el sistema PlayOnline para ‹FFXI›, pero comenzamos con él a finales del año pasado."
Yasumi Matsuno (productor de ‹Final Fantasy›)

LANZAMIENTO–PLAYSTATION 2

Para subirse por las paredes

Pronto podrás realizar las piruetas más arriesgadas en un juego de patines para PS2.

«Agressive Inline» es el título del próximo juego de patinaje de Acclaim para PS2, que nos ofrecerá 9 curiosos niveles repletitos de rampas, half pipes, basados en ambientaciones tan curiosas como museos, parques de atracciones, etc. El objetivo será sumar puntos cumpliendo una serie de objetivos en cada escenario, o vencer a un rival en un apasionante uno contra uno. Así que ya podéis ajustaros bien los patines, porque en julio lo tendremos en nuestro país.



LANZAMIENTO-GAME BOY ADVANCE

Se acerca una nueva ola de fiebre... Pokémon

Cada vez está más cerca el lanzamiento de «Pokémon» para Game Boy Advance.

El mes pasado os enseñamos la primera pantalla del juego, pero ahora ya tenemos más imágenes y nueva información acerca de la primera entrega de «Pokémon» en 32 bits. Habrá dos protagonistas (masculino y femenino), y el argumento estará basado en parte de las últimas películas de "Pokémon" que hemos visto en el cine. Por otro lado, el sistema de combates será prácticamente igual al que todos conocéis, pero ahora dispondremos de un total de ¡351 especies! distintas, la gran mayoría totalmente nuevas. ¡Esto puede ser la locura!

Pero lo mejor de todo es que posiblemente el juego incluirá opciones a través de teléfono móvil (como la versión «Cristal »de GBC que salió en Japón), y hay rumores de que Nintendo puede haber empezado a programar una entrega para GameCube, aunque Nintendo no dirá nada hasta el próximo E3 de Los Angeles, donde también averiguaremos cuándo sale el juego en España. ¡Estaremos atentos!



ESTOS DOS CHICOS tan majos van a dejarse la piel una vez más por conseguir capturar a las 351 especies del juego de Pokémon.



LOS ESCENARIOS están siendo creados desde cero, para que el juego resulte nuevo del todo.



NO OS PREOCUPÉIS por el idioma de estas pantallas, ¡porque el juego vendrá traducido!



LOS COMBATES funcionarán como siempre, por turnos y pudiendo aprender movimientos.



LOS GRÁFICOS serán mucho más detallados y coloridos que en las versiones de GB Color.

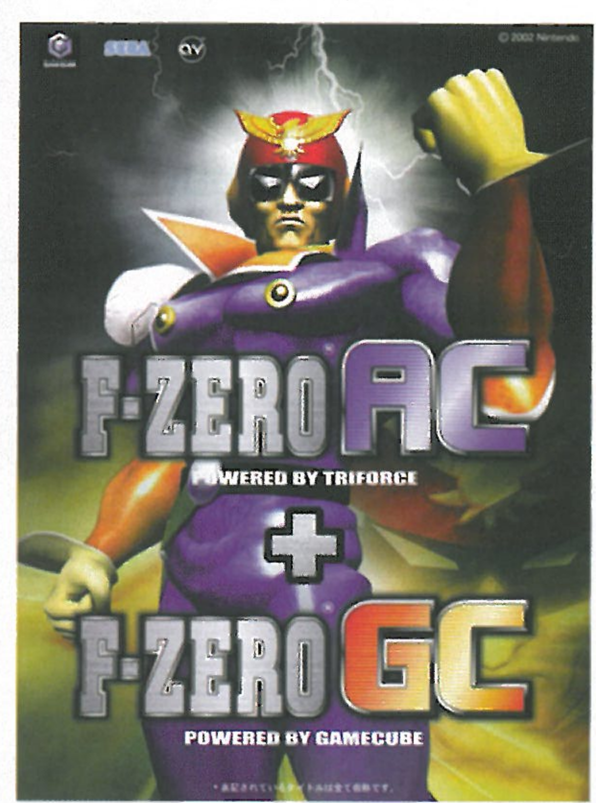
EN DESARROLLO-JAPÓN

Lo nunca visto es posible gracias a la placa Triforce

Nintendo y Sega trabajan juntas en la programación de la versión de «F-Zero» para GameCube.

¡Como lo leéis! Las dos compañías rivales de toda la vida han anunciado en Japón que se encuentran trabajando juntas en una nueva parte de «F-Zero», que será una conversión del mismo juego procedente de la nueva placa arcade Triforce en la que también trabajan juntas.

En la presentación estuvieron un montón de "peces gordos" de ambas companías (Miyamoto incluído), y todos aseguraron estar entusiasmados con el proyecto a pesar de sus diferentes concepciones a la hora de crear un juego. ¡Las viejas rivalidades aún siguen frescas! Eso sí, del juego aún no se sabe nada, y sólo han mostrado el póster que veis aquí abajo, pero la cosa promete bastante



«F-ZERO» va a convertirse, además del primer título con una placa arcade Triforce, en el juego que unirá a Sega y Nintendo.

FE DE ERRATAS

NO HAY PACK DE PS2 CON MANDO DVD

Hay veces en que nuestras fuentes de información oyen campanas donde no las hay. Así que nos toca pediros disculpas a todos, lectores y compañías, por dos noticias del número pasado: la primera, que en ningún caso Sony va a sacar un pack de PS2 junto al mando de DVD, al menos de momento. Y la otra es que no se va a cobrar nada por jugar a «Phantasy Star O. v2». Una vez más, disculpas a todos.

STAR WARS
EPISODE II

NOKIA 3510

Encuentra tu Fuerza.

Son leales, tienen sentido del humor, están bien construidos y son buenos amigos. ¿Quieres unirte a ellos? Busca a R2-D2 y a C-3PO en STAR WARS Episode II.

Y haz que tu teléfono Nokia sea también protagonista en www.nokia.es/encuentratufuerza

Entra y escucha lo mejor de tu Nokia 3510, el teléfono con sonidos polifónicos que te permitirá encontrar tu Fuerza.

NOKIA
STAR WARS

Club NOKIA

No te conformes sólo con ver la película, vívela con los juegos, gráficos y tonos de llamada de STAR WARS. Descárgatelos en exclusiva desde el Club Nokia: www.club.nokia.es

Centro de Atención al Cliente: 902 404 414
www.nokia.es/encuentratufuerza



PRIMER CONTACTO-GBA

¿Te vienes a buscar las 7 bolas de dragón?

Ya hemos probado el primero de los «Dragon Ball Z» que saldrán en España.

Teníamos tantas ganas de ver los nuevos juegos de «Dragon Ball», que no nos ha importado jugar al primero... en japonés. Hablamos de la versión para GBA (habrá otras para PS2, GC y Xbox), un RPG en el que controlaremos a Goku de chavalín, y nos las veremos con rivales tan célebres como Piccolo o Vegeta. Los combates se desarrollarán por turnos, así que requerirán grandes dosis de estrategia, pero también habrá momentos más cercanos a la aventura, que nos llevarán en busca de objetos. Si todo sigue el plan previsto, llegará a finales de año.



LOS COMBATES serán una parte importante del juego, y se desarrollarán por turnos. Goku seguirá utilizando su poderosa onda vital.

LANZAMIENTO-GAMECUBE

¡Que te pego, leche!

Las grandes estrellas de la lucha en 2D se reunirán en «Capcom vs SNK 2».

Tras su paso por PlayStation 2 y Dreamcast, «Capcom vs SNK 2» ha anunciado su salida en diciembre para la nueva consola de Nintendo. Como sabéis, el principal atractivo de este beat´em up en 2D es poner frente a frente a un montón de personajes famosos, que han salido en los principales juegos de lucha de las compañías que le dan nombre.

La novedad más importante de esta versión será un nuevo sistema de juego, bautizado como GC-ISM, que simplificará el control para que resulte más fácil hacer ataques especiales. Por otra parte, contaremos con un montón de modos de juego, y por supuesto esperamos disfrutar de importantes mejoras gráficas respecto a sus antecesores.



LOS PERSONAJES serán antiguos conocidos de otros juegos de lucha.

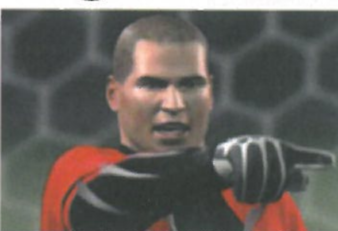


EL CONTROL será muy original, con varios grados de fuerza al golpear.

FÚTBOL-SQUARE

La pasión del Mundial llega a todas partes

Los programadores de «Final Fantasy» se pasan al fútbol.



EL REALISMO será altísimo. Mirad el rostro de Chilavert y flipad un poco.

El próximo mundial de fútbol está causando tanto furor en Japón, que hasta Square (sí, los responsables de «Final Fantasy») va a lanzar en junio «World Fantasista», su primer simulador del deporte rey, coincidiendo con el inicio del campeonato.

Pero no penséis que vamos a ver a Cloud jugando de delantero centro, sino que todo será más "normal". El juego tendrá únicamente licencia de la Federación Japonesa, aunque se podrán elegir 35 selecciones para jugar los torneos, y también dicen que están cuidando mucho el parecido físico de los jugadores. Como curiosidad, os diremos que la secuencia de presentación correrá a cargo del equipo de «FF».

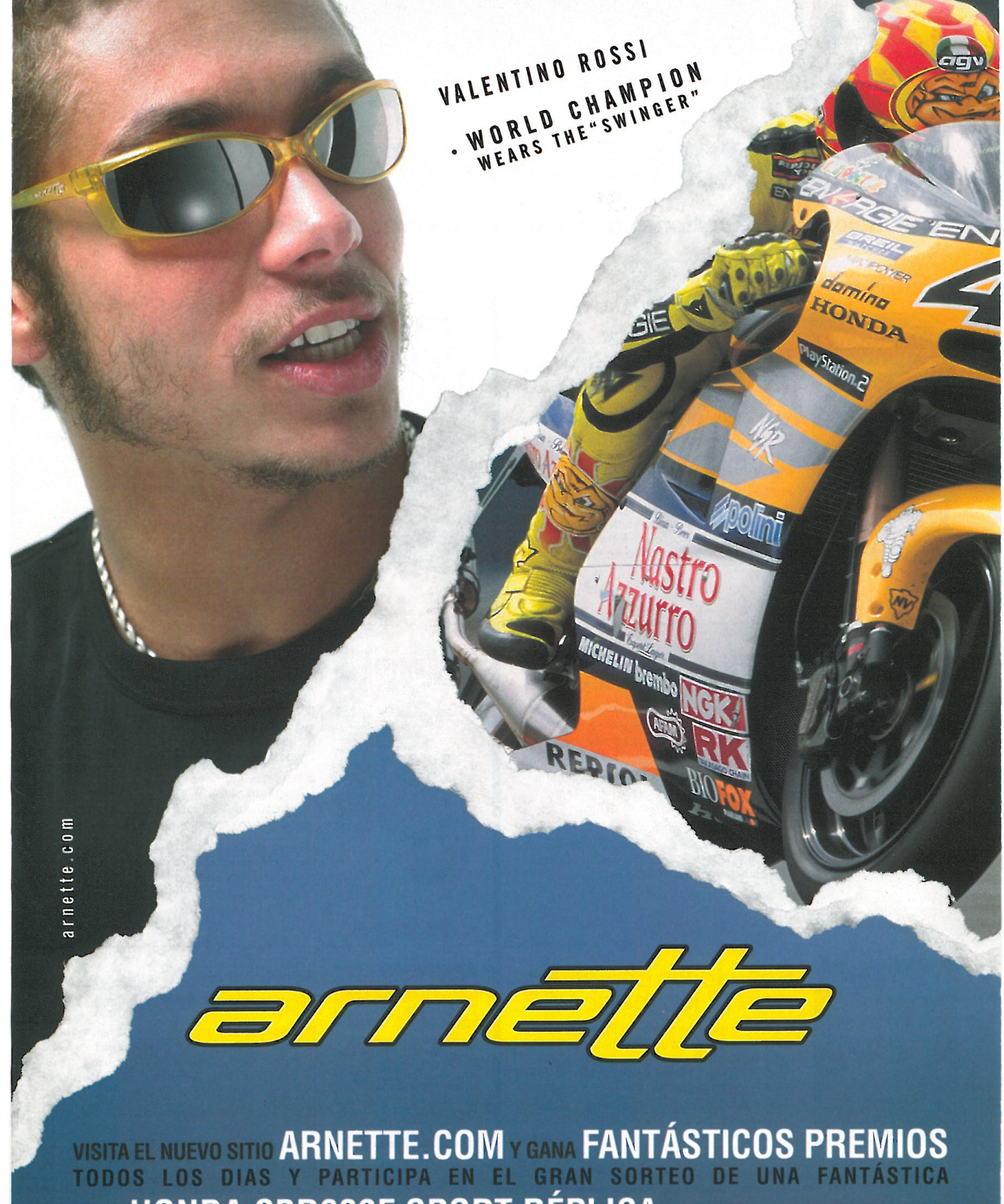


HABRÁ EQUIPOS de la liga japonesa, además de selecciones nacionales.

LANZAMIENTOS MAYO

	3 MAYO	8 MAYO	15 MAYO	29 MAYO
ESTO ES FÚTBOL 2002 - PS2 Platinum (Fútbol)	■			
SHADOW HEARTS - PS2 (RPG)	■			
QUAKE III - PS2 (Shoot'em up)	■			
VIRTUA FIGHTER IV - PS2 (Lucha)		■		
BRITNEY SPEARS - PS2 (Varios)			■	
CONFLICT DESERT STORM - PS2 (Acción)			■	
DAVID BECKHAM SOCCER - PS2 (Fútbol)			■	
MANAGER DE LIGA 2002 - PS2 (Varios)			■	
MIKE TYSON - PS2 (Deportivo)			■	
RALLY CHAMPIONSHIP - PS2 (Velocidad)			■	
RED CAR SOCCER - PS2 (Fútbol)			■	
SOLDIER OF FORTUNE - PS2 (Acción)			■	
FINAL FANTASY X+DVD DEMO - PS2 (RPG)				■
MEDAL OF HONOR FRONTLINE - PS2 (Shoot'em up)				■
AGENTE EN FUEGO CRUZADO - GC (Acción)	■			
BURNOUT - GC (Velocidad)	■			
CRAZY TAXI - GC (Acción)	■			
DAVE MIRRA BMX 2 - GC (Varios)	■			
EXTREME G3 - GC (Velocidad)	■			
LUIGI'S MANSION - GC (Acción)	■			
ROGUE LEADER - GC (Shoot'em up)	■			
BLOODY ROAR - GC (Lucha)			■	
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 - GC (Varios)			■	
BURNOUT - XBOX (Velocidad)	■			
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER - XBOX (Beat'em up)		■		
DAVID BECKHAM SOCCER - XBOX (Fútbol)			■	
FINAL FANTASY ANTHOLOGY - PSONE (RPG)		■		
BRITNEY SPEARS - GBA (Varios)			■	

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante el mes de mayo. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que vayan comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.


VALENTINO ROSSI
· WORLD CHAMPION
WEARS THE "SWINGER"
arnette.com
arnette
VISITA EL NUEVO SITIO ARNETTE.COM Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS
TODOS LOS DIAS Y PARTICIPA EN EL GRAN SORTEO DE UNA FANTÁSTICA
HONDA CBR600F SPORT RÉPLICA LA MOTO DE VALENTINO

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

NINTENDO ACCIÓN



Todo sobre los juegos de GameCube

Lo más nuevo. El número de mayo de Nintendo Acción incluye las reviews de los primeros juegos que están disponibles para GameCube.

Todos los juegos. Podréis flipar con los análisis y las pantallas de «Luigi´s Mansion,» «Rogue Leader» o «Wave Race», entre otros.

Y los secretos de Pokémon. En GBA se ocupan de la llegada de «Super Mario World» y «Broken Sword», y publican una guía de «Wario Land 4». Por fin, en la revista Pokémon comentan todos los juegos de Pokémon Mini.

MICROMANÍA



¡¡Vive el mejor rol con Micromania!!

Avance especial. Se han ido a Canadá para ver el esperado «Neverwinter Nights» y contártelo todo. Un juego que no te podrás perder por nada.

Un juego de regalo. Te ofrecen por la cara uno de los juegos más revolucionarios del género: «EverQuest». Y además, puedes jugarlo gratis durante 30 días en Internet. ¡Casi nada!

Otras secciones. Los avances de «Spiderman», «Morrowind» o «Soldier of Fortune II», y las novedades «Jedi Knight II», «Virtua Tennis», y las completas guías y trucos habituales.

GUÍAS PS2 PLAYMANÍA



Soluciones completas para 12 juegos de PS2

Guías de los mejores juegos Para que no tengáis ningún problema en llegar hasta el final de vuestros juegos favoritos, el equipo de PlayManía os ofrece un Especial Recopilatorio con soluciones para PS2 de «Max Payne», «Moto GP2», «Ico», «Jak & Daxter», «Tony Hawk 3», «Half Life», «Crash Bandicoot: Cortex Revenge», «Paris-Dakar», «Operation Winback», «Esto es Fútbol 2002», «The Bouncer» y «Dead or Alive 2».

No te quedes sin tu ejemplar Recuerda, estará a la venta el 30 de abril y sólo por 4,25 euros.

PLAYMANÍA



Lara Croft se estrena en PS2

Vuelve Lara Croft. El número 40 de PlayManía se hace eco de una de los noticias del año: la confirmación del lanzamiento de un nuevo «Tomb Raider» en PS2. ¡Con todos los detalles!

¡Es la Guerra! Además, también te adelantan los títulos de guerra que se avecinan, y los principales datos de «Spiderman The Movie».

Mucho más. Las guías para «Headhunter» y «State of Emergency», y el comentario de las principales novedades del mes, como «Virtua Fighter 4» o «Star Wars Jedi Starfighter».

COMPUTER HOY JUEGOS



¡En lucha contra la Hermandad de Nod!

Test exhaustivo. Computer Hoy Juegos dedica su portada a «C&C Renegade» que ha sido sometido al Test de rigor en 36 ordenadores, detallándose todas las tácticas para vencer a Nod.

Reportajes de consolas Descubrimos las excelencias de «MGS2», y hemos realizado una comparativa de PS2 contra Xbox que determina cuál de las dos consolas es la mejor opción.

Un juego gratis. Y de regalo, un juego completo: «Egipto 1156 aC». Como siempre la revista más práctica de juegos de PC por 2,99 euros.

PC MANÍA



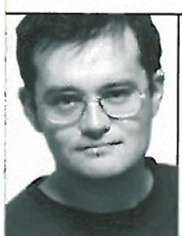
Descubre el mejor acceso a Internet

Accesos a Internet Todos hemos pasado por la experiencia de instalar paquetes de conexión a Internet, con la mayor ilusión... y unas aún mayores posibilidades de fracasar. Este reportaje te va a evitar muchas sorpresas desagradables...

Las mejores comparativas También publican una comparativa de programas gratuitos de edición de sonido, otra en la que enfrentan a los mejores monitores TFT del mercado... y regalan Mercury Mobile, un programa que permite gestionar el correo electrónico desde teléfono móvil.


MONZA
NRG MC^3 Pure Jet. Extraordinariamente rápido.
Nuevo motor Pure Jet de inyección electrónica directa. Ahora con más prestaciones pero con menor consumo (hasta 50 Km. con 1 litro) y emisiones contaminantes (-80%). Escape invertido SnakeBite. NRG MC^3 disponible también en la versión DD H2O con el nuevo motor HI-PER 2 Pro.
línea
PIAGGIO
902 152 150
INFORMACIÓN AL CLIENTE
PIAGGIO®
www.es.piaggio.com

LUCHA ■ NAMCO ■ Lanzamiento en Japón 28 de Marzo ■ Lanzamiento en España Septiembre



aquí Tokio

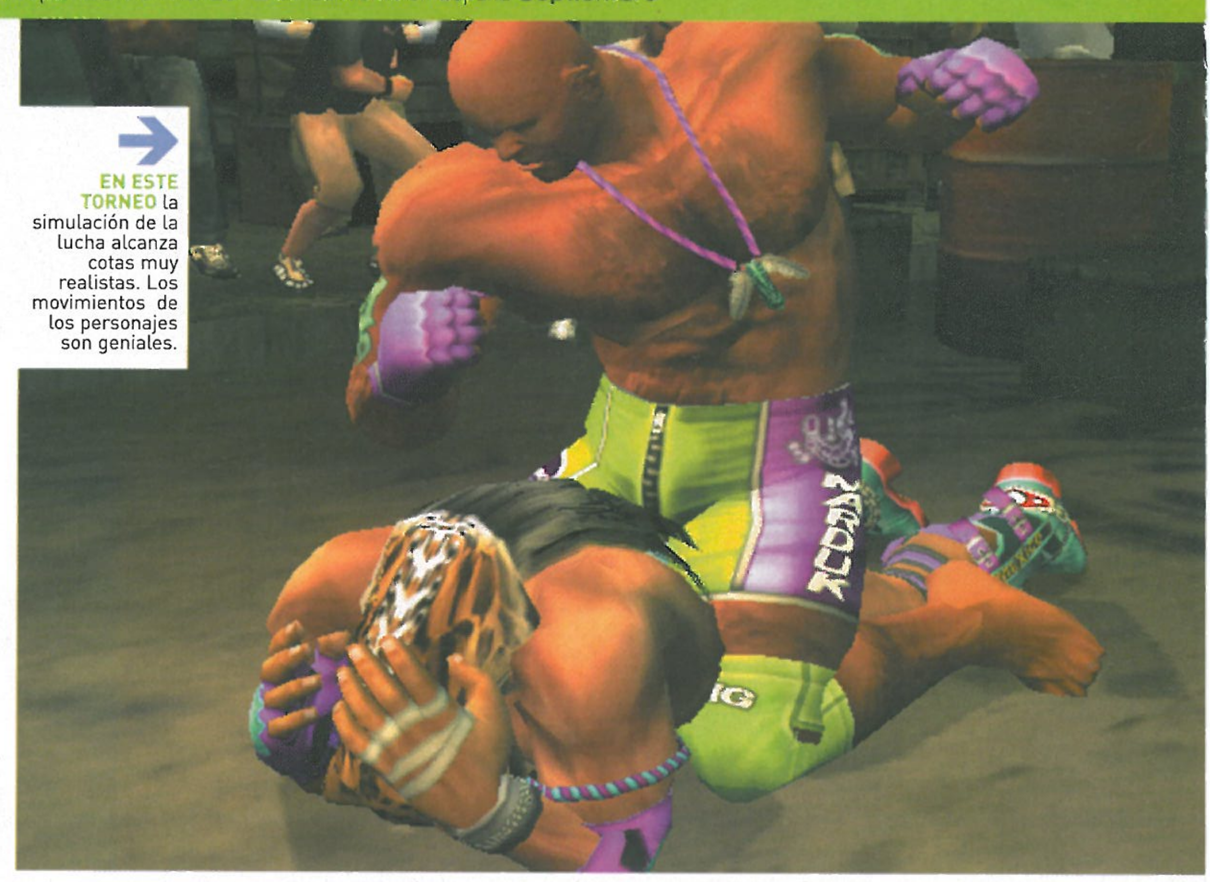
por christophe kagotani



➔Saludos desde el país del sol naciente. Atentos al movimiento de Sega: **ha bajado de precio «Virtua Fighter 4» ¡nada menos que a la mitad!**, tan sólo tres meses después de su salida al mercado. Por supuesto, la "culpa" la tiene la llegada de «Tekken 4», su gran rival en el género de la lucha. Me da la impresión de que a Namco, los creadores de la saga «Tekken», se les han acabado los placenteros días en PS2...Este mes precisamente me he hecho con una de las primeras copias del juego de Namco. ¿Cuál os va pareciendo el mejor?

➔Otra cosa, mariposa. Acabo de llegar de la feria Game Jam 2 de Sega, y allí he averiguado que Sega piensa programar **una versión en recreativa de «F-Zero»** que podrá interconectarse con la versión del mismo juego para GameCube por medio de su tarjeta de memoria. Y hay más: la consola de Nintendo recibirá en exclusiva **un RPG con los personajes de «Virtua Fighter»**.

➔Y **antentos a las ventas**: «Super Robot Taisen» para Dreamcast ha logrado desbancar en ventas a juegos tan esperados como «Onimusha 2» de PS2 y el remake de «Biohazard» para GC. Eso para que hablen de consolas muertas... ¡ah! por cierto, ¿os acordáis de Xbox? Pues aquí en Japón, no mucho. ¡Sayonara¡



EN ESTE TORNEO la simulación de la lucha alcanza cotas muy realistas. Los movimientos de los personajes son geniales.

VUELVE EL REY DE LA LUCHA

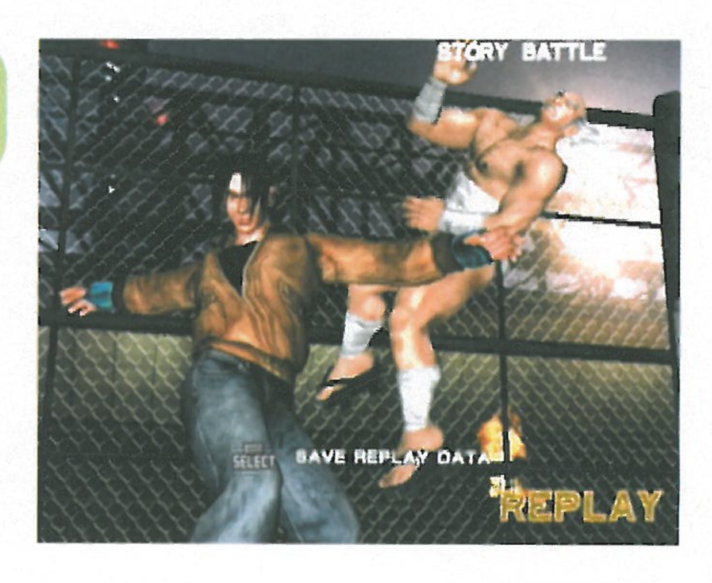
TEKKEN 4

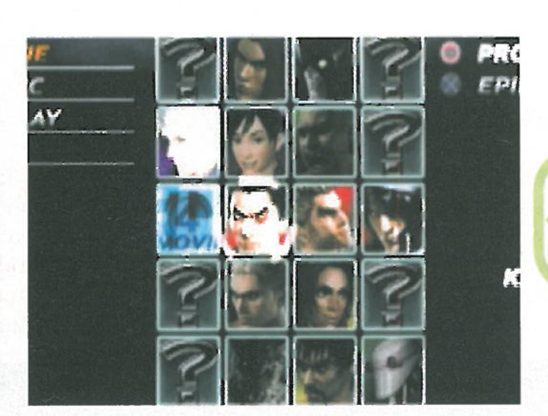
La cuarta parte del legendario arcade de lucha acaba de salir a la venta aquí en Japón y, creedme, está arrasando. Prueba de ello es que me he tenido que pelear con medio país para conseguir una copia del juego y poder enseñároslo.

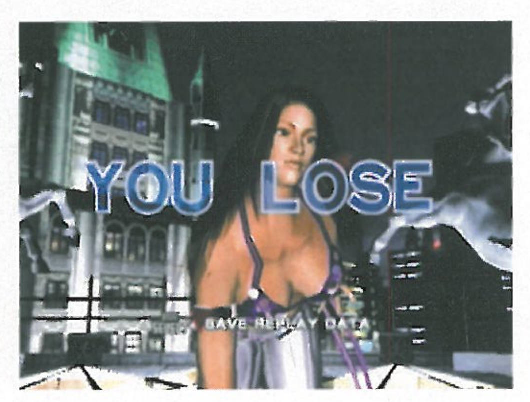
EL CONTROL

Infinitas variantes para pelear

ESTA VETERANA SAGA DE LUCHA, como seguramente ya sabréis, siempre se ha caracterizado por su peculiar sistema de control, en el que los cuatro botones principales del mando accionan cada una de las extremidades de los luchadores. Esta cuarta entrega mantiene a rajatabla dicho control, aunque sí que he notado que a la hora de realizar las llaves (que se siguen efectuando pulsando dos de los botones) los contrarios son algo más difíciles de apresar de lo que acostumbraban. Será que me tienen miedo...



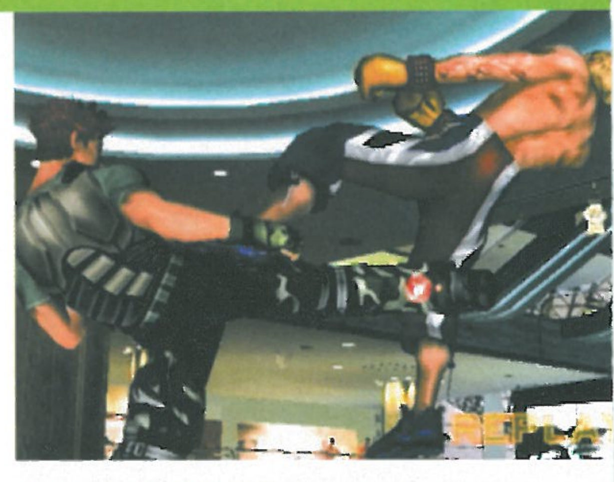


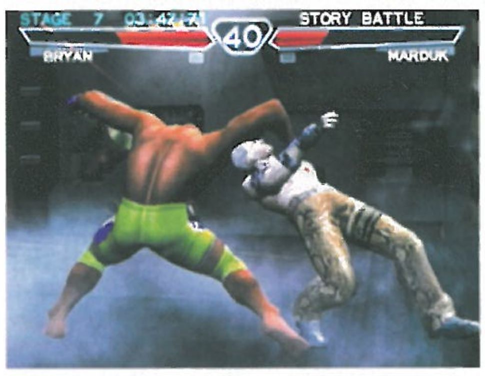


LOS PERSONAJES

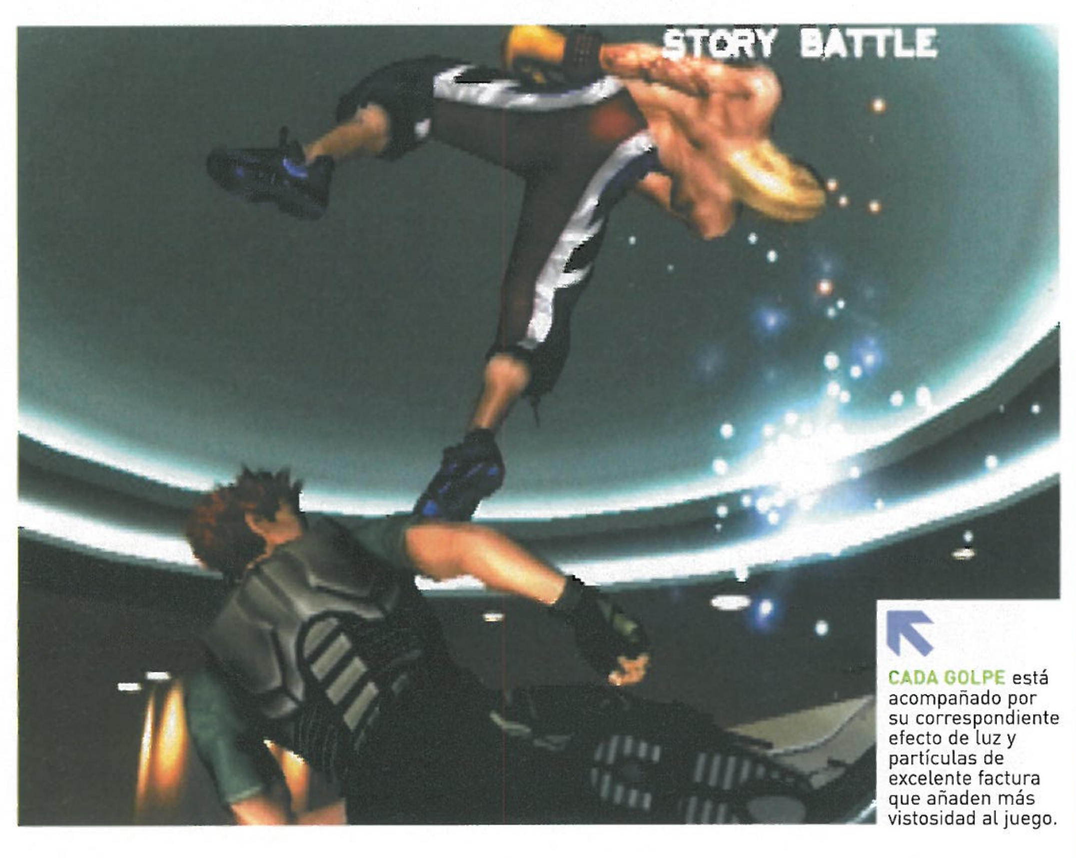
Hay tres que no conozco...

ENTRE LOS DIEZ PERSONAJES SELECCIONABLES se han colado tres a los que no tenía el gusto de conocer (hasta ahora, claro). El primero de ellos es Steve Fox, un boxeador británico que lanza unos puñetazos tremendos pero que cuenta con la particularidad de no poder dar patadas, lo que le limita un tanto. Otra debutante es Christie Monteiro, una bailarina de salsa o algo así que no para de moverse y que posee una gran agilidad. El tercero en discordia es Craig Marduk, el típico "armario empotrado" capaz de levantar a un elefante pero más lento que mi querida abuela.





«LA EMBLEMÁTICA SAGA DE LUCHA REGRESA CARGADA CON NUEVOS MODOS DE JUEGO, PERSONAJES Y MOVIMIENTOS ESPECIALES»



CADA GOLPE está acompañado por su correspondiente efecto de luz y partículas de excelente factura que añaden más vistosidad al juego.

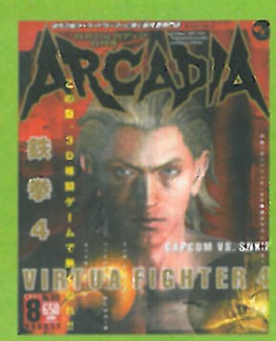
LOS MOVIMIENTOS

Se renueva el repertorio de golpes

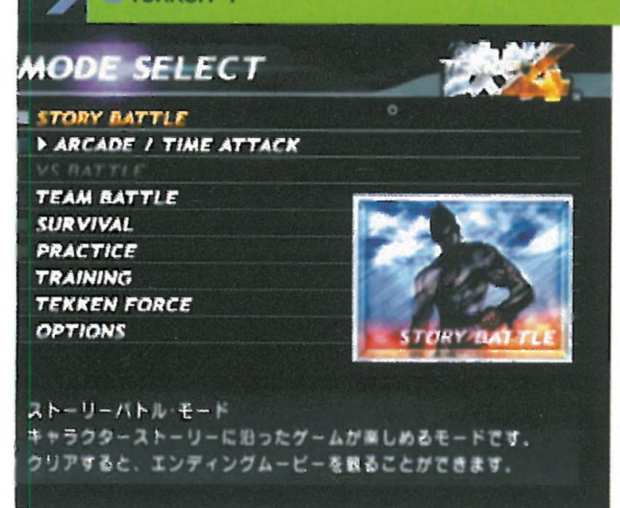
LA PRIMERA VEZ QUE ME PUSE A JUGAR MANO A MANO contra la CPU me dieron una paliza de aquí te espero en la cuarta o quinta ronda (y en el nivel de dificultad medio). No, no es que sea muy malo listillos, sino que muchos de los golpes y combos que ya me sabía de anteriores entregas han cambiado. Y eso incluye a todos los personajes. De hecho, según parece (aún no he tenido tiempo de comprobarlo personalmente) cada uno de los luchadores ha aprendido una media de 30 golpes nuevos, ahí es nada.

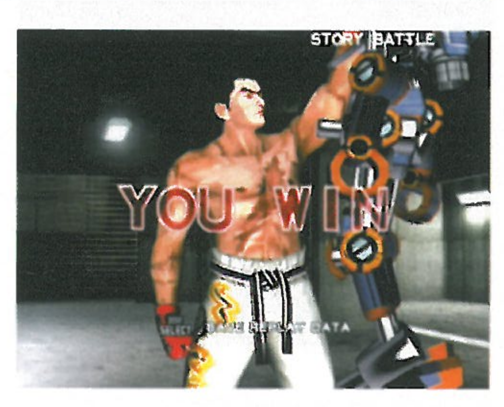
LA CRÍTICA HA SIDO UNÁNIME

LA PRENSA JAPONESA se ha apresurado a puntuar este juego de lucha con valoraciones altísimas, superando incluso a las puntuaciones que obtuvieron sus grandes rivales: «Virtua Fighter 4» y «DOA 3». Todas las notas sitúan al arcade de Namco a un nivel sobresaliente. Lo que más ha gustado a los críticos japoneses ha sido la gran variedad de opciones que ofrece, el catálogo de luchadores disponibles y su sensacional acabado gráfico. Ya me contaréis que puntuaciones se le dan por allí.



ESTA REVISTA realizó una comparativa entre «Tekken 4» y «Virtua Fighter 4» en la que salió ganador el primero.





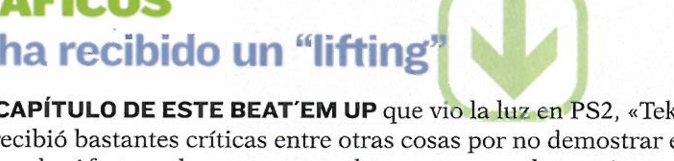




OPCIONES DE JUEGO

Un montón de formas de luchar

LA VERDAD ES QUE LA PANTALLA del menú principal del juego está hasta los topes de modalidades de juego. Y es que hay un total de ocho modos diferentes para repartir “collejas”, todo un récord en este género. Aparte de la opción Tekken Force (que por su relevancia la encontraréis en un cuadro aparte al otro lado de la página), podemos participar en toda clase de eventos, desde combates por equipos a pruebas de supervivencia o incluso practicar movimientos de dos maneras diferentes. Eso sí, al final siempre acabo jugando al clásico modo Historia, que es el que más me engancha...



LOS GRÁFICOS

La saga ha recibido un “lifting”

EL ANTERIOR CAPÍTULO DE ESTE BEAT'EM UP que vio la luz en PS2, «Tekken Tag Tournament», recibió bastantes críticas entre otras cosas por no demostrar el potencial técnico de la consola. Afortunadamente os puedo asegurar que las quejas no se van a repetir, puesto que la gente de Namco ha hecho un trabajo sensacional en este sentido. Los personajes están bien redondeados y llaman la atención por sus suaves animaciones. Aparte, los escenarios están más elaborados de lo que suele ser habitual en esta saga.



ME HA SORPRENDIDO muy gratamente el detalle con que han sido realizados los escenarios. Éstos incluyen playas, parkings, junglas, calles urbanas...







LAS SORPRESAS
Secretos para todos los gustos

DESPUÉS DE PASARME DÍAS ENTEROS (CASI NO HE DORMIDO) JUGANDO a este DVD, he conseguido desbloquear unos cuantos secretillos... Tranquilos, que no os voy a desvelar TODO lo que he conseguido, pero sí que voy a dejar caer algunas "cositas". De primeras (y aunque estaba cantado) hay personajes ocultos, y además una buena cantidad de ellos. También se pueden visualizar las escenas de vídeo de las intros y "extros" de los personajes con los que nos vamos acabando el modo historia. Y hay muchas más sorpresas de este tipo... ¡pero no os las voy a contar todavía!

A LOS JAPONESES LES ENCANTA



TODO UN PELOTAZO: como ya sucedió hace pocas semanas con el lanzamiento de «Virtua Fighter 4» para esta misma consola, la salida al mercado de «Tekken 4» ha creado una impresionante expectación en las calles de Japón, formándose las típicas colas de gente ansiosa por hacerse con las primeras copias. Ya es uno de los títulos más vendidos de PS2. ¡Y eso que acaba de salir! Además, en la presentación (en la foto de arriba) se dieron cita miles de fans vestidos como los personajes del juego.

« SU ESPECTACULAR ACABADO GRÁFICO Y SU CONTROL BIEN ESTUDIADO CONFORMAN UNO DE LOS ARCADES DE LUCHA MÁS COMPLETOS PARA PS2 »

EN EL MODO TEKKEN FORCE tenemos que abrirnos paso entre un montón de enemigos que intentan acabar con nuestra vida.



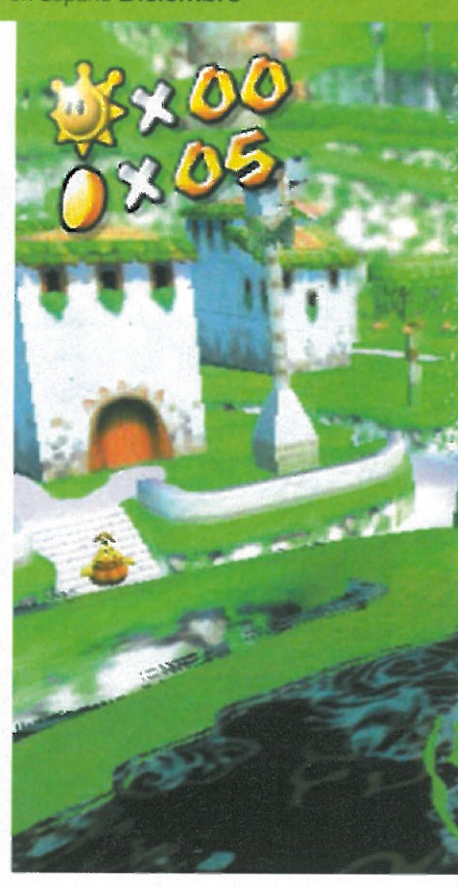
MODO TEKKEN FORCE
Un clásico beat'em up

GRACIAS A ESTA CURIOSA MODALIDAD he podido revivir mis viejos tiempos, en los cuales invertía mi paga semanal jugando a una de mis recreativas favoritas: «Final Fight». En ella todo lo que había que hacer era avanzar por los lineales escenarios peleando contra todo "quisqui", y eso mismo es lo que hay que hacer en Tekken Force, pero en 3D. Hay diez niveles de este tipo (cada uno con su jefe final), los cuales debemos recorrer con el personaje que queramos y llegar al final. A veces falla un poco la cámara, pero aún así este modo resulta bastante divertido y adictivo y... también esconde sorpresas (¡tenía que decirlo!)

■ AVENTURA-PLATAFORMAS ■ NINTENDO ■ Lanzamiento en Japón 19 de julio 2002 ■ Lanzamiento en España Diciembre



EL UNIVERSO DE MARIO volverá a estar presente en su nueva aventura. Por cierto, quizá se pueda conectar a «Super Mario Advance 3» con el cable link.



¡MARIO TENDRÁ UNA NUEVA AVENTURA!

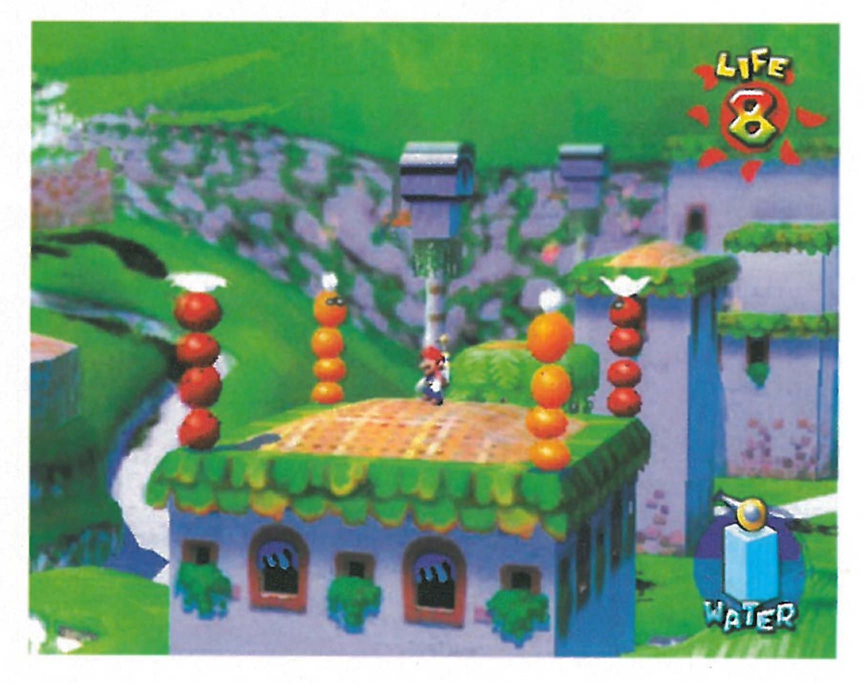
SUPER MARIO SUNSHINE

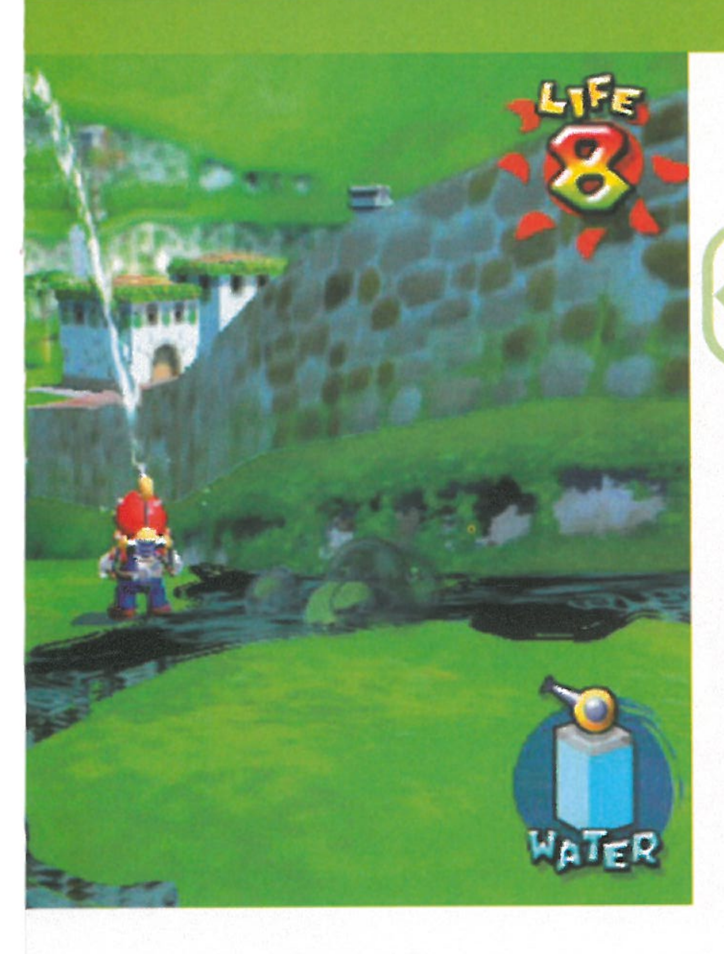
¡Sorpresa¡ Mi trabajo me ha costado, pero me he hecho con nuevas imágenes del juego con el que Mario debutará en GameCube. Aquí las tenéis, majetes.

EL ARGUMENTO

¡Alguien quiere boicotear a Mario!

POR UNA VEZ Y SIN QUE SIRVA DE PRECEDENTE, Mario no va a tener que ir a rescatar a la princesa Peach (o Toadstool, como se la conoce aquí en Japón) de las garras del dragón Bowser. El argumento en esta ocasión nos transporta a una apacible isla donde se encuentran veraneando el rechoncho fontanero y la princesita, y en la que un día llega un desconocido disfrazado de Mario y llena de pintadas todo el lugar. Por supuesto, los habitantes de la isla se agarran un enfado de aúpa y culpan al verdadero Mario de la gamberrada, el cual deberá atrapar al impostor para probar su inocencia.

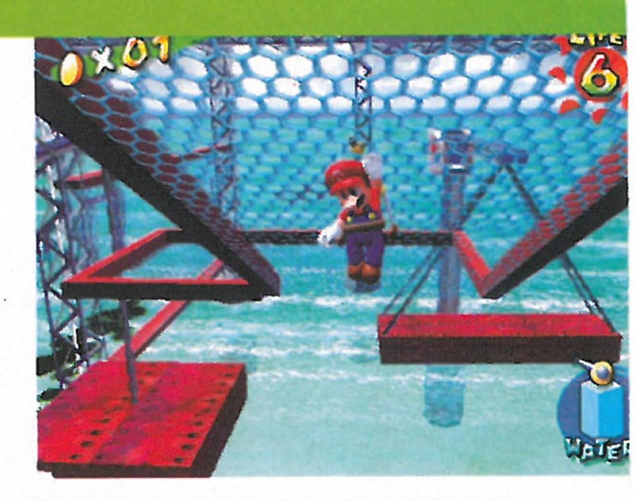




LOS ACCESORIOS

Mario usará un nuevo gadget

UNO DE LOS ASPECTOS de «Super Mario Sunshine» que más han dado que hablar en la prensa japonesa es la función que desempeñará en el juego el aparato que Mario lleva a su espalda: una especie de acumulador de agua. De cualquier forma y por lo que he podido averiguar, es seguro que este invento servirá para borrar las manchas de pintura del escenario mediante chorros de agua. Pero lo que todavía no tengo muy claro es si, además, también podrá emplearse contra los enemigos o para resolver algún puzzle. Habrá que esperar un poco para conocer las respuestas. *





EL SISTEMA DE JUEGO



Un "Mario" de verdad

« MARIO DEBUTARÁ MUY PRONTO EN GAMECUBE CON UN JUEGO MUY DE SU ESTILO, SIMILAR A «SUPER MARIO 64», EN EL QUE LA EXPLORACIÓN Y LOS SALTOS SERÁN LOS PROTAGONISTAS. »

A JUZGAR POR TODO EL MATERIAL del título al que he tenido acceso, y dejando al margen el tema del acumulador de agua y las pintadas, la mecánica de juego va a recordar mucho a la que todos disfrutamos en «Super Mario 64». Eso quiere decir que los saltos van a cobrar un protagonismo capital, y podremos ver al fontanero agarrarse de un brinco a árboles, verjas y otros objetos. También contará con nuevos movimientos, como poder deslizarse por barandillas o cables al más puro estilo «Tony Hawk» (pero sin monopatín, claro), lo que le permitirá acceder a zonas del escenario en un principio inalcanzables. *



LA INTERACCIÓN con los personajes no jugables cobrará una mayor relevancia que en las anteriores aventuras del famoso fontanero. ¡A charlar se ha dicho!

¡Mil gracias señor MIYAMOTO!



ESTE CUARENTÓN JAPONÉS, gran aficionado a la jardinería y al que le encanta tocar la guitarra, vuelve a estar detrás de la nueva aventura de su más famoso personaje, Mario. Claro que a él también le debemos mitos del calibre de Zelda, Metroid, Donkey y F-Zero. Y para colmo es un tío muy majo.

LA RESURRECCIÓN DE «RESIDENT EVIL»

EL TERROR YA TIENE FORMA... DE JUEGO

Los muertos del primer «Resident Evil» han vuelto a salir de sus tumbas, y tienen unas ganas enormes de comerse un guiso hecho con tus entrañas... La nueva versión de esta terrorífica aventura para GameCube acaba de salir en Japón, y nosotros ya la hemos probado.

Todo empezó con la pesadilla de Shinji Mikami, un joven programador cuyo nombre por entonces resultaba totalmente desconocido. Era algo así: aparecía él mismo en una noche tenebrosa, refugiándose dentro de una gran mansión para huir de la tormenta. A juzgar por la decoración y lo mal iluminada que estaba, era el típico caserón por el que nadie en su sano juicio se pasearía voluntariamente en una noche así. Pronto descubrió que la salida se había cerrado a cal y canto, y que para escapar debería adentrarse en sus laberínticas salas, que para colmo estaban habitadas por zombies y otros seres putrefactos dispuestos a hincarle el diente. Vamos, que la situación le pondría los pelos de punta al mismísimo Drácula...

AQUELLA PESADILLA SE CONVIRTIÓ EN VIDEOJUEGO el día en que alguien en Capcom tuvo la gloriosa idea de poner a Mikami al frente de un equipo de programación. Se llamó «Resident Evil» (éste es su nombre occidental. En Japón, como muchos sabréis, su título original es «Biohazard»), y se convirtió en el pionero de un género, el de los "survival horror" o "aventuras de terror", que desde aquel momento ha reclutado millones de seguidores por todo el mundo.

PlayStation lo llevó a la cumbre de su largo catálogo de juegos, y el título se convirtió en un filón cuya leyenda no tardó en verse agrandada por dos nuevos capítulos, «Resident Evil 2» y «Resident Evil 3: Nemesis». Todos seguían el mismo hilo argumental, y compartían la misma mecánica: escenarios laberínticos, un ambiente opresivo, rompecabezas complicados con los que resolver las situaciones más di-



LOS PROTAGONISTAS:

Jill, la chica valiente

Chris, el tipo duro

Rebecca, la joven enfermera

LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

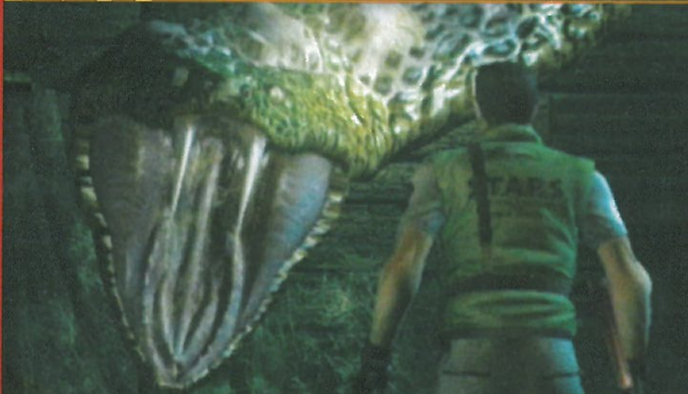
- A la venta: **Ya en Japón - Navidades en España**
- Formato para el que sale: **GameCube, de Nintendo**
- Tipo de juego: **aventura de terror, acción y puzzles**
- Se trata de: **un "remake" del primer «Resident Evil»**
- Lo más llamativo: **ha sido totalmente reprogramado**

ENEMIGOS ESTREMECEDORES

Mutantes con sed de sangre

El miedo de «Resident Evil» es más psicológico por la ambientación, que porque haya muchos enemigos (al fin y al cabo, no es un juego "de acción acción"). En cualquier caso, todos los seres de ultratumba que encontramos tienen un modelado y unas animaciones de lujo.









LOS ESCENARIOS prerrenderizados tienen una calidad y un grado de detalle enormes. Al tiempo, cuentan con efectos en tiempo real, como luces, sombras y objetos moviéndose.

▸▸ versas, y combates para acabar con una legión de enemigos sedientos de sangre (¡la nuestra!). La saga saltó a la nueva generación de consolas con «Resident Evil Code: Veronica», que salió en Dreamcast primero, y llegó un año después a PS2.

Aquí acababa la historia de la saga hasta hace pocos meses, pero la bomba cayó cuando Shinji Mikami anunció el traslado de todos sus capítulos a GameCube, la recién nacida consola de Nintendo. Para sorpresa de todos, incluso adelantó que le estaba dando los últimos retoques a una versión completamente remodelada de la primera entrega. Según sus propias palabras, la gran potencia de GameCube, y la sencillez con que se programa para ella, le permitirían crear el juego que él soñó en 1996, pero que no pudo desarrollar en toda su extensión por las limitaciones del hardware de PlayStation.

Nuestro relato termina el pasado 22 de marzo, que es cuando empieza nuestra "maravillosa pesadilla particular", porque ese día salió en Japón el nuevo «Resident Evil» de GameCube. Por supuesto, nuestro corresponsal en el país del Sol naciente corrió a comprar dos unidades: una para él (sí, el Kagotani también está enganchado a la saga), y otra para enviárnoslo por correo urgente a la redacción. Cuando llegó a Madrid, y después de rezar todas nuestras oraciones, por fin pudimos verlo, disfrutarlo y exprimirlo. Estas páginas contienen nuestras primeras impresiones, pero tranquilos, que no vamos a reventar ninguna de las muchas sorpresas que os esperan cuando llegue aquí a finales de año y podáis conectarlo en vuestra propia GameCube.

→ DEBÉIS TENER CLARO QUE SE TRATA DE UN "REMAKE". Seguro que la palabreja os suena del cine, y aquí significa lo mismo: el punto de partida es el juego que muchos conocíamos, pero estará totalmente "reconstruido". El argumento, para empezar, será el mismo: Chris Redfield y Jill Valentine, líderes del equipo militar S.T.A.R.S. (especializado en rescates complicados) se dirigen a Raccoon City para investigar una serie de macabros asesinatos, y un accidente les lleva hasta una tétrica mansión. Allí descubren que todo está relacionado con una com- ▸▸







EN SU ELABORADO DESARROLLO, junto a Chris Redfield y Jill Valentine vamos a conocer a varios secundarios como Wesker, Rebecca o Barry, que hasta nos echarán una mano.

■ «RESIDENT EVIL» HA SIDO EL "CULPABLE" DEL ENORME ÉXITO QUE HAN TENIDO LAS AVENTURAS DE TERROR EN LOS ÚLTIMOS AÑOS ■

UNA AMBIENTACIÓN ESPECTACULAR







¡Como una peli!

Toda la aventura está pensada para transmitir la sensación de que estamos dentro de una peli de miedo, y para ello, el "director" ha colocado montones de cámaras que nos mostrarán la acción de la forma más espectacular. Esto, unido a los constantes efectos de luces y sombras, al polvo que levantamos al pisar las alfombras, o al "chapoteo" sobre el agua, crea una ambientación de lujo.



COSAS CURIOSAS

El Universo Resident Evil

Desde que se lanzó el primer «Resident» para Saturn y PS, se ha desatado una fiebre por todo lo que tenga que ver con estos zombies:



■ CONCIERTO: El 29 de agosto de 1999, la orquesta filarmónica de Tokio ofreció un inusual concierto en el que se interpretaron temas de la banda sonora de los tres primeros juegos de la saga, mientras se proyectaban imágenes de «RE 3 Nemesis» en pantalla gigante.



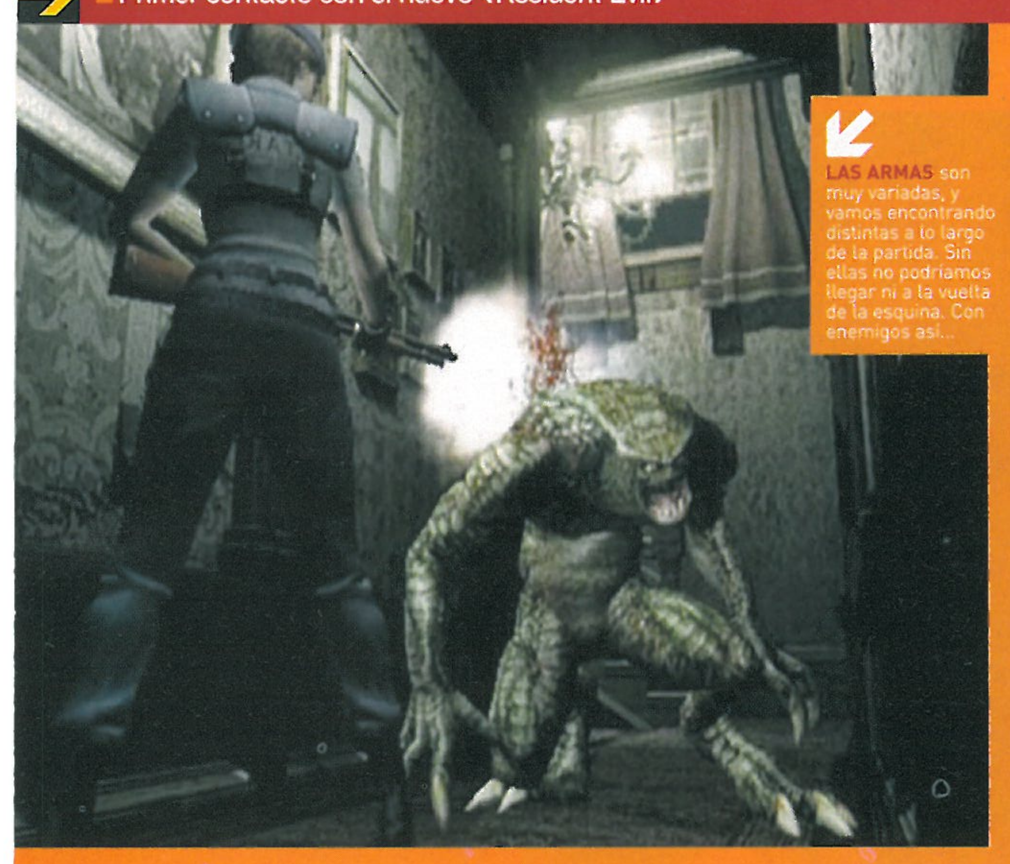
■ ARMAS: La compañía japonesa Jam-Cap comercializa réplicas de todas las pistolas que aparecen en los juegos en versión "soft-air", es decir, que disparan perdigones de plástico en lugar de balas.

■ LIBROS: S.D. Perry es el autor que se ha encargado de convertir los juegos de la serie en libros. De momento ya se han publicado cinco entregas en los Estados Unidos, y también acaban de ponerse a la venta en nuestro país.

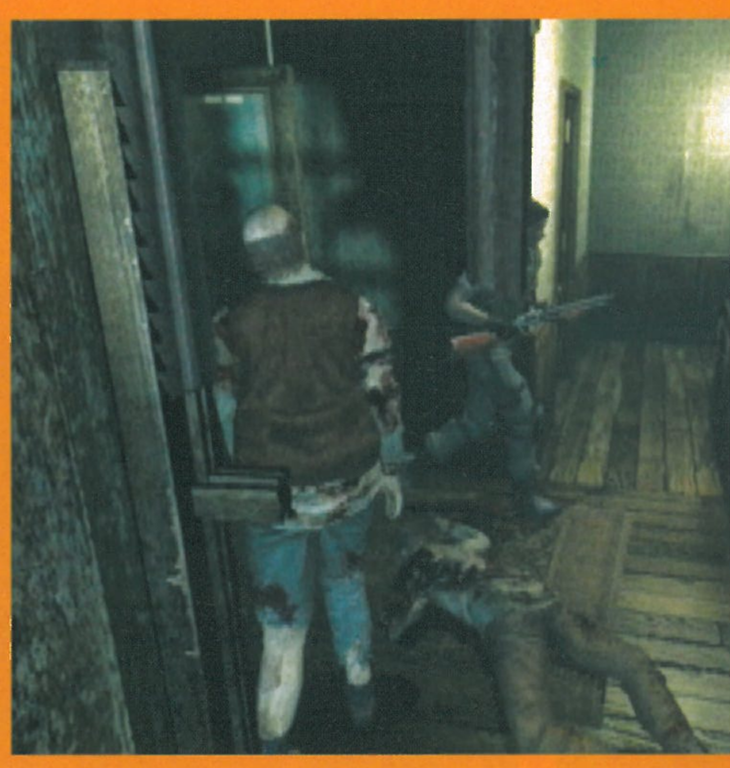


■ COLECCIONISMO: Los más sibaritas pueden disfrutar de una colección de objetos relacionados con los juegos, como los mecheros Zippo iguales a los que Claire utiliza en el juego, o la caja de música de «RE Code: Veronica».





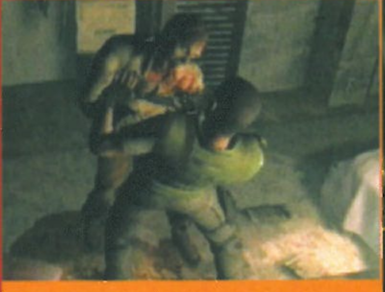
LAS ARMAS son muy variadas, y vamos encontrando distintas a lo largo de la partida. Sin ellas no podríamos llegar ni a la vuelta de la esquina. Con enemigos así...



EL JUEGO DE GAMECUBE ES UN "REMAKE" DEL PRIMER CAPÍTULO DE LA SAGA. EL NUEVO ASPECTO GRÁFICO ES SU GRAN DIFERENCIA



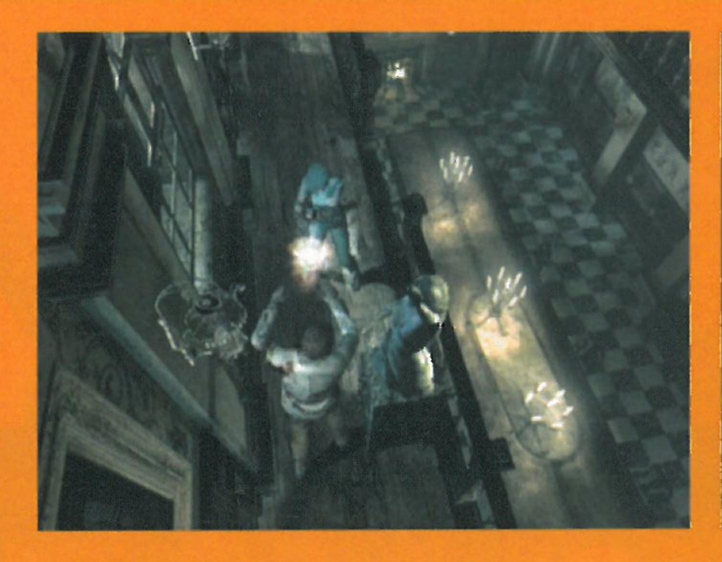
ANIMACIONES MUY REALISTAS





¡Qué intensidad!

La sensación de realismo que nos ofrece el nuevo «Resident Evil» no sólo se apoya en una esmeradísima ambientación, sino también en los cientos (sí, hemos escrito "cientos") de animaciones que tienen tanto los personajes como los múltiples enemigos, algo que hasta ahora sólo habíamos podido ver en ciertos juegos de lucha. De esta manera, cuando un zombie o un perro se nos echa encima, nuestro personaje reacciona en función del tipo de ataque y de por dónde le venga.



pleja trama de experimentos con armas biológicas a cargo de los enigmáticos laboratorios Umbrella. En su afán por crear un soldado perfecto, han devuelto a la vida a un montón de criaturas, que ahora han escapado y están sembrando el terror por toda la ciudad.

LO PRIMERO QUE SE NOTA ES UN ENORME ALARDE GRÁFICO, que se acentúa si se ha jugado al «Resident» original, porque los programadores han rediseñado el juego bit a bit para ofrecernos una experiencia visual increíble, superior a la que hayáis visto en otras aventuras de terror. El desarrollo es similar, pero sus creadores aseguran que el juego será un 70% más complejo. ¿Cómo se explica esto? Pues porque nos plantea la misma acción que en el juego de PlayStation, pero con muchas más perspectivas. Si antes, por ejemplo, se usaban sólo dos cámaras para seguirnos al cruzar un pasillo, ahora vemos la misma secuencia desde cinco o seis enfoques diferentes.

Se mantiene el típico sistema de personajes generados en tiempo real que se mueven so-





¡MAMÁ, NO ME ATREVO! Aunque el juego incluye sustos efectistas, más que miedo directo provoca temor a doblar las esquinas o entrar en algunas salas...



HAY NUEVAS LOCALIZACIONES. Algunas zonas por las que pasamos son nuevas, como esta cripta, en la que tenemos que resolver un puzzle para continuar.





bre escenarios prerrenderizados, pero tanto los protagonistas como los monstruos están formados por miles de polígonos y dotados de cientos de animaciones diferentes. ¡Incluso sus rostros expresan gestos y emociones!

Al tiempo, los escenarios en alta resolución se muestran vivos a nuestro paso. Así, las ramas de los árboles se mecen con la brisa, las antorchas o las lámparas se mueven provocando inquietantes juegos de luces y sombras, el agua crea ondas a nuestro paso... y, por supuesto, los personajes se re-

"LO JUGARÁS CUANDO CUMPLAS 18 AÑOS..."

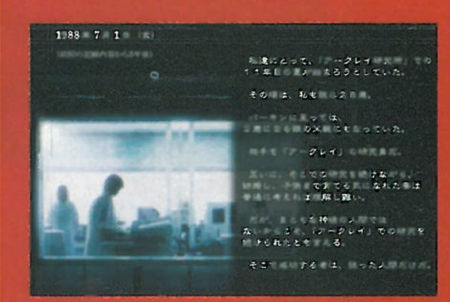
Sin censuras

Tanto por su dura temática, como por la crudeza de sus imágenes, queda bastante claro que «Resident Evil» sólo está recomendado para mayores de edad, así que a algunos todavía les tocará esperar un poco... Por si a alguien le quedaba alguna duda, en la pantalla de al lado tenéis un ejemplo de lo que se puede hacer con la cabeza de un zombi... si no queremos que él lo haga antes con la nuestra.



COSAS CURIOSAS

DVD: Toda la historia de Resident Evil aparece resumida en «Wesker´s Report», un DVD para coleccionistas que se regalaba en Japón con la compra de «RE Code: Veronica X» para PS2.



MANDO: El primer juego para PlayStation vino acompañado de un mando de control especial, construido por ASCII, que imitaba la empuñadura de una pistola y además incluía un gatillo extra para mayor comodidad.



PELÍCULA: El próximo verano se estrenará en nuestro país la película basada en «Resident Evi», que cuenta con Mila Jovovich en el papel principal, y ha recaudado cerca de 50.000.000 $ desde que se estrenó en Estados Unidos.



MUÑECOS: La compañía americana Todd McFarlane ha diseñado figuras de acción de todos los personajes que aparecen en los juegos. Ya se pueden encontrar en nuestro país.



DREAMCAST: Para celebrar el lanzamiento de «RE Code: Veronica», se pusieron a la venta en Japón dos ediciones especiales de la consola de Sega: Una con el logotipo de los S.T.A.R.S y otra con el diseño de la cazadora de Claire.



OTROS "SURVIVAL HORROR" DE CAPCOM PARA EL FUTURO



RESIDENT EVIL ZERO — GameCube
Las "precuelas" se han puesto de moda, y todavía mucho más si, como sucede en este caso, nos explican cuál fue el origen la saga de aventuras de terror más famosa de la historia.



RESIDENT EVIL 2 — GameCube
Leon Kennedy y Claire Redfield tendrán que atravesar una ciudad llena de zombies en la versión para GameCube de una de las mejores entregas de toda la serie «Resident».



RESIDENT EVIL 4 — GameCube
¿Queréis saber cómo continúa la saga? Pues no os perdáis el esperado regreso de los hermanos Redfield a los laboratorios secretos de Umbrella en el subsuelo de Racoon City.



RESIDENT EVIL ONLINE — PS2
Los usuarios de todo el mundo se conectarán a Internet para pasar miedo juntos dentro de un "mundo persistente" habitado por los zombies que ya conocemos de otros capítulos.



ONIMUSHA 2 — PS2
En el Japón medieval también se las tenían que ver con los dichosos zombies. Cambiará el protagonista respecto a la primera parte, y habrá un nuevo sistema de combates.



RE CODE: VERONICA — GameCube
El primer «Resident Evil» de la nueva generación se dará un paseo por la consola de Nintendo. Se trata del único capítulo de la serie que tiene los escenarios generados en tiempo real.



DEVIL MAY CRY 2 — PlayStation 2
Los combates volverán a ser los protagonistas en la segunda aventura de Dante. Con su espada o con dos pistolas, volveremos a verle repartir leña entre un montón de demonios.



DINO CRISIS 3 — PS2, Xbox
En realidad, será un juego de pistola dentro de la serie «Gun Survivor», en el que además de disparar a los dinosaurios, podremos movernos con total libertad y resolver puzzles.

flejan en ella, así como en los suelos de mármol pulido o en los espejos. Además, también las sombras son en tiempo real y su movimiento depende de los focos de luz de las estancias... Casi nada, ¿verdad? Para que os hagáis una idea, la sensación que uno tiene al jugarlo es como si la aventura entera fuera una secuencia de vídeo como las que aparecen en cualquier otro juego. ¡Si hasta los zombies parecen reales! (bueno, aunque nadie sabe qué aspecto tiene un zombi "real").

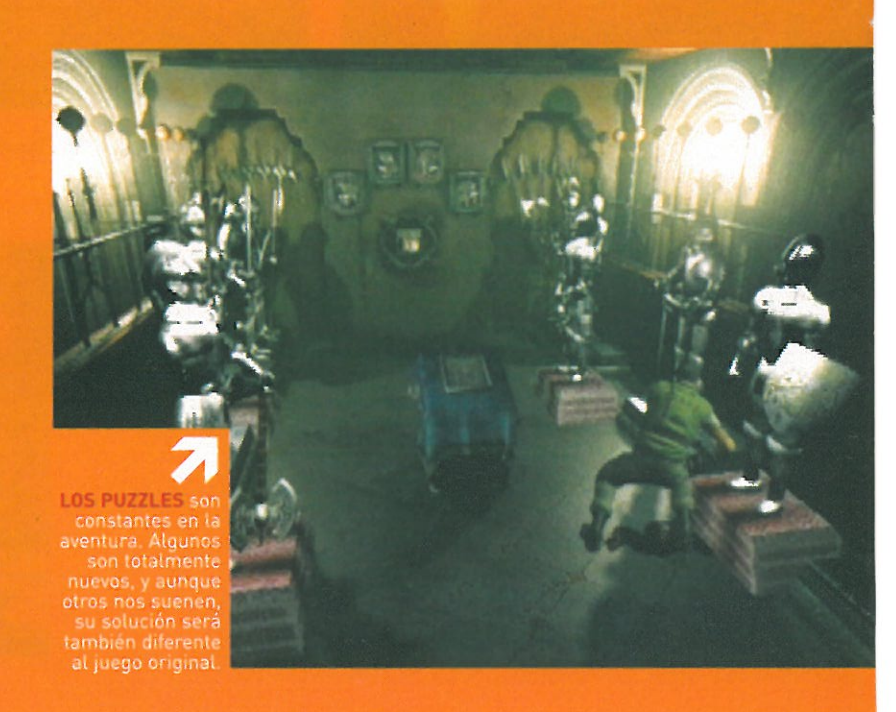
Y TAMBIÉN HABRÁ LUGAR PARA SORPRESAS. Así, aunque las habitaciones de la mansión, de la casa del guardián o del laboratorio están en el mismo lugar que en el original, nos encontramos con un buen número de nuevas salas y pasillos, nuevas terrazas, escaleras, sótanos... e incluso tenemos que adentrarnos en el bosque que rodea la casa con cuidado de no perdernos, algo que no sucedía en el juego de PSone.

Otra importante novedad llega en el desarrollo de los puzzles: pese a que algunos se repiten, sobre todo en los primeros minutos del juego, pronto nos encontramos con nuevos retos, todavía más extraños y complicados. Esto será especialmente interesante, sobre todo para los fans que se conocen el «Resident Evil» de memoria.

Incluso el sonido nos sorprende con una nueva grabación de melodías ya conocidas y cientos de nuevos efectos, listos para saltar en el momento justo y ponernos la carne de gallina.

¡Qué queréis que os digamos! Que estamos ante el «Resident» más bonito, más grande, más brillante, más flipante, ¡más real! En fin, que logra llevar aún más lejos las sensaciones de toda la saga, y nos mete el miedo en el cuerpo hasta sumergirnos en una alucinante pesadilla... de pura diversión. HC

EL TERROR TÍPICO DE LA SERIE ‹RESIDENT› SIGUE ESTANDO PRESENTE DESDE EL PRIMER MOMENTO



LOS PUZZLES son constantes en la aventura. Algunos son totalmente nuevos, y aunque otros nos suenen, su solución será también diferente al juego original.

STAR WARS
EPISODE II

Lleva Star Wars a tu teléfono.

Encuentra tu Fuerza.
Personalizar tu teléfono no te supone ningún esfuerzo, si eres cliente de Vodafone, sólo tienes que enviar un mensaje corto al número 5210 con el texto REC CODIGO. Precio del mensaje 0,90 Euros + IVA. Y si no lo eres, puedes visitar www.club.nokia.es y utilizar los puntos Club Nokia Credits. Exclusivamente en el Club Nokia.

Postales electrónicas



REC JARJAR



REC FORCE

Logotipos de operador



REC JANGO



REC ANAKLOGO



REC SWLOGO2



REC PADME

Tonos de llamada

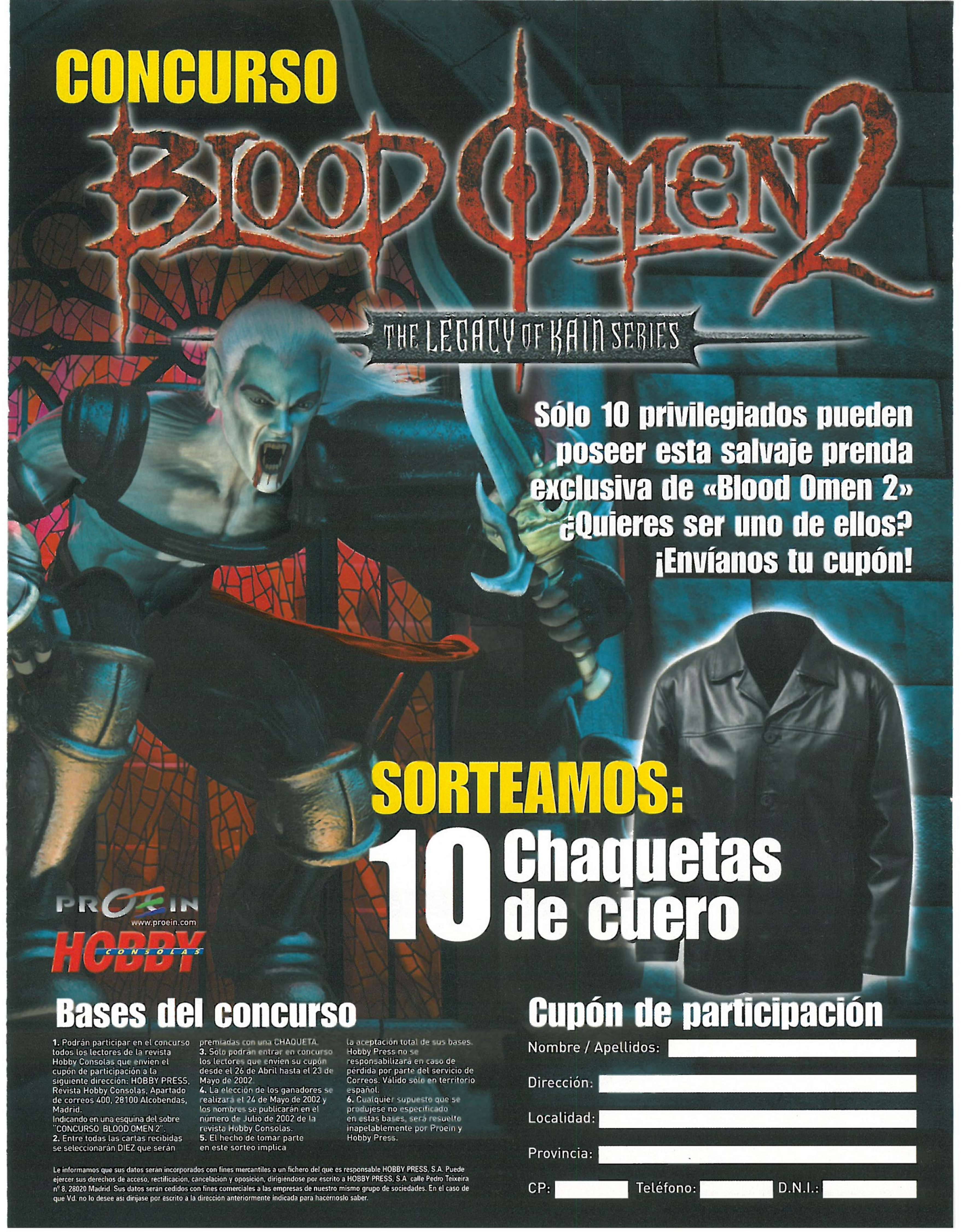
Tema:	Marcha:
REC STARW	REC IMPERIAL

Por ejemplo, si quieres el logo de Padmé, envía un mensaje con REC PADME al número 5210 (Con el operador Vodafone; precio 0,90 Euros + IVA). El logo te llegará como mensaje. O visita www.club.nokia.es y encontrarás un montón de tonos y gráficos para elegir.

Los siguientes modelos de teléfono Nokia soportan mensajes con imagen, logotipos de operador y tonos de llamada: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910. Los modelos de teléfonos Nokia que soportan logotipos de operador y tonos de llamada son 6110, 6130, 6150, 7110, 8810 y 9110i Communicator, 9210 Communicator y 9210i Communicator. Los teléfonos Nokia 5110, 5130 soportan logotipos de operador y el teléfono Nokia 8110i y el 9000i Communicator soportan tonos de llamada.



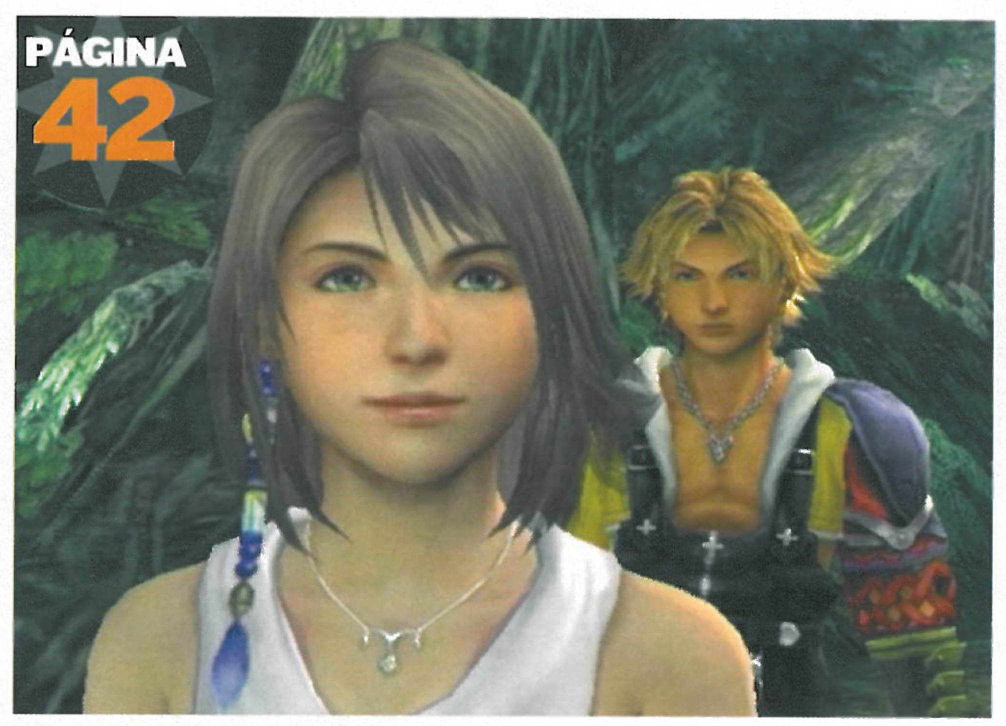
Centro de Atención al Cliente: 902 404 414. www.club.nokia.es



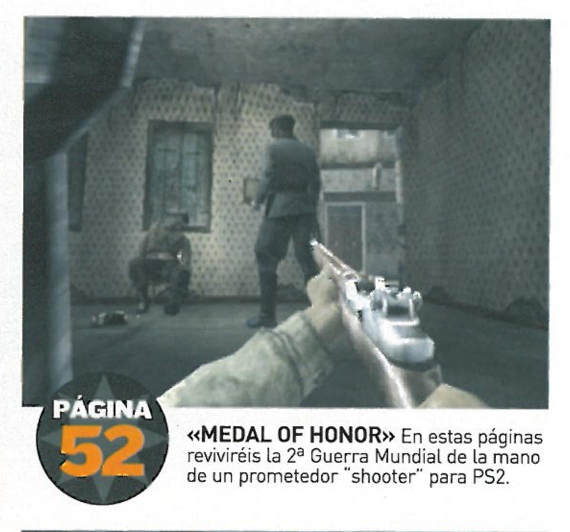
CONCURSO
BLOOD OMEN 2
THE LEGACY OF KAIN SERIES
Sólo 10 privilegiados pueden poseer esta salvaje prenda exclusiva de «Blood Omen 2» ¿Quieres ser uno de ellos? ¡Envíanos tu cupón!
SORTEAMOS:
10 Chaquetas de cuero
PROEIN
www.proein.com
HOBBY CONSOLAS
Bases del concurso
1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas, Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO BLOOD OMEN 2".
2. Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán DIEZ que serán premiadas con una CHAQUETA.
3. Solo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Abril hasta el 23 de Mayo de 2002.
4. La elección de los ganadores se realizará el 24 de Mayo de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Julio de 2002 de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos. Válido sólo en territorio español.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Proein y Hobby Press.
Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A calle Pedro Teixeira nº 8, 28020 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.
Cupón de participación
Nombre / Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
CP:
Teléfono:
D.N.I.:

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

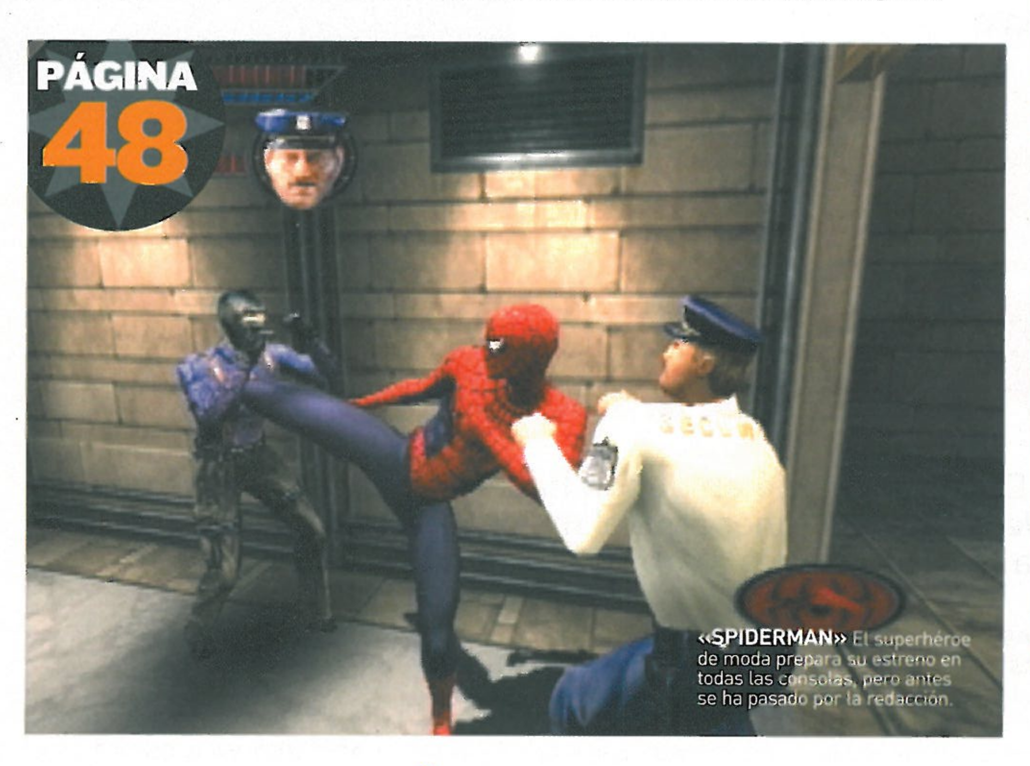


«FINAL FANTASY X» La aventura más grande está a punto de dar comienzo en PS2. ¡Subid a bordo de nuestro preestreno y podréis descubrir todas las claves del juego de rol que llega dispuesto a revolucionar el género!



PÁGINA
52

«MEDAL OF HONOR» En estas páginas reviviréis la 2ª Guerra Mundial de la mano de un prometedor "shooter" para PS2.



«SPIDERMAN» El superhéroe de moda prepara su estreno en todas las consolas, pero antes se ha pasado por la redacción.



PÁGINA
60

«SOLDIER OF FORTUNE» Todavía no nos hemos recuperado de la tensión que vivimos probando este juego de disparos.

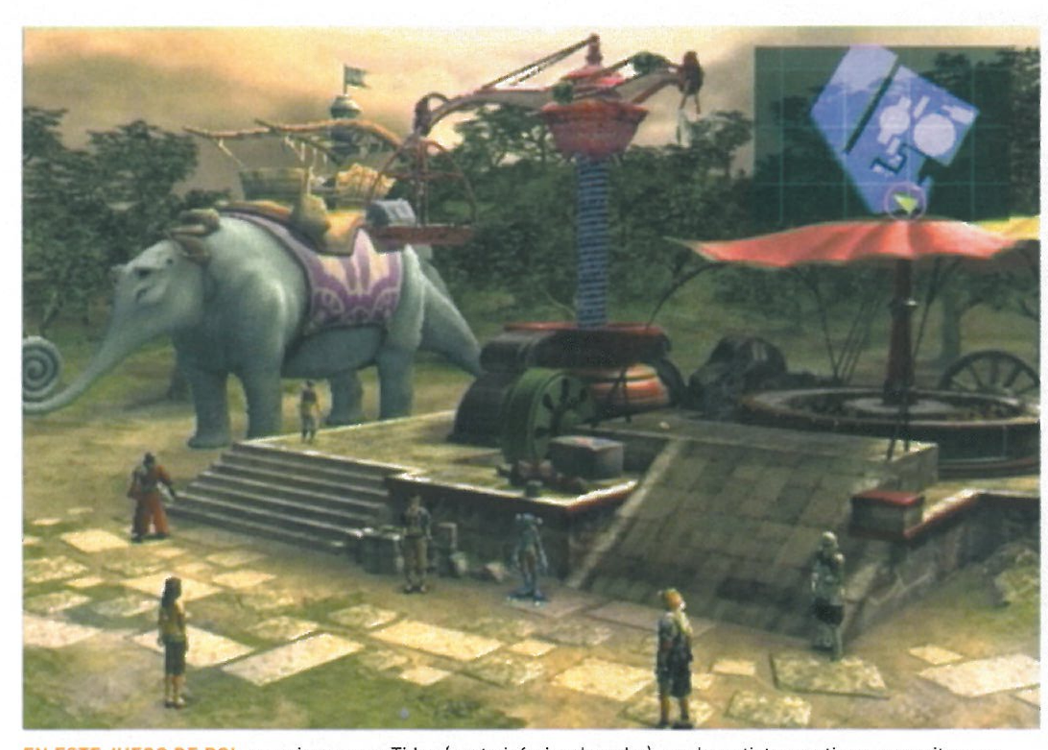


PÁGINA
62

«SUPER SMASH BROS. MELEE» ¡Los personajes más famosos de Nintendo se han liado a bofetadas en nuestra revista!

EN ESTE NÚMERO...

¡La que se nos viene encima! Con las tres consolas de nueva generación por fin disponibles, la lista de juegos para los próximos meses está al rojo vivo.





EN ESTE JUEGO DE ROL manejaremos a Tidus (parte inferior derecha), un deportista que tiene que evitar una catástrofe buscando a un malvado llamado Sin. Tendremos con él por delante más de 50 horas de juego.

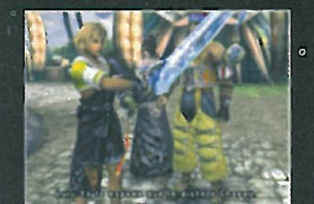


LAS CLAVES

1 **LOS GRÁFICOS** tanto del entorno 3D como de las escenas cinemáticas serán brutales.



2 **LA EMOCIONANTE HISTORIA** va a engancharnos gracias a su profundidad.



3 **LOS COMBATES** por turnos con grupos de tres personajes y elementos estratégicos.



- Mayo
- Square
- Rol

FINAL FANTASY X

¡Por fin! Desde que salió en Japón hace ocho meses no hemos dejado de soñar con tener aquí el mejor RPG de PS2. A vosotros os queda todavía un mes ¡pero nosotros ya lo hemos jugado!

LAS MARAVILLAS QUE PROMETE ESTE JUEGO no parece que vayan a tener fin. Antes de probar durante más de diez horas las primera versión en castellano de «Final Fantasy X» para ofreceros este completo avance, ya nos esperábamos algo grande. Pero ha sido meter el DVD en la consola y empezar a arremolinarse gente de la redacción a nuestro alrededor poniendo la misma cara de "flipaos" que nosotros (y la misma que pondréis vosotros el mes que viene al jugarlo). «FFX» va a suponer el renacimiento en PS2 de una serie de juegos de rol que ha cosechado un tremendo éxito desde hace diez años, en consolas como SNES y Game Boy, y que alcanzó su cénit en PlayStation con las tres últimas entregas, «FF VII, VIII y IX». ¿Cómo, que ya lo sabías? Bueno, pero si alguien ha vivido como ermitaño en una montaña durante los últimos años y no lo sabe...

LA CLAVE DE ESTE NUEVO CAPÍTULO VA A ESTAR en su uso de todos los recursos de nueva generación para aportar un apartado visual a años luz de cualquier juego de rol visto hasta el momento. Nada más comenzar os vais a encontrar con una prodigiosa recreación de unos escenarios completa-

¡OJO AL DATO!

«Final Fantasy» en la TV
DA NOMBRE A UNA SERIE DE ANIMACIÓN
En Japón, en el canal Tokio TV, lleva emitiéndose durante unos meses la serie «FF Unlimited». En España, nada por ahora.



La saga cambiará el rumbo
«FINAL FANTASY XI» SERÁ UN JUEGO ONLINE
Será la primera entrega de la saga jugable por Internet. Es posible que «Final Fantasy XII» vuelva a ser para un jugador.



Square llevó la serie al cine
FINAL FANTASY LA FUERZA INTERIOR
Una de las mejores pelis de animación por ordenador, aunque fracasó en la taquilla.





TODOS LOS TEXTOS DE «FINAL FANTASY X» VENDRÁN EN CASTELLANO, con una traducción muy buena. Un detalle muy importante teniendo en cuenta la cantidad de diálogos (con voces en inglés) que contendrá.

TIDUS

EL PROTAGONISTA de «Final Fantasy X» es un jugador de Blitzball (una especie de balonmano acuático) que viaja miles de años en el tiempo para acabar con un ser malvado llamado Sin.



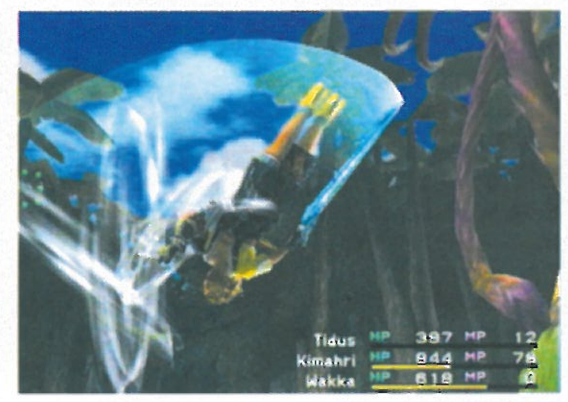








DURANTE LOS COMBATES podremos cambiar de personaje en cualquier momento para plantear buenas estrategias.



TENDREMOS ATAQUES ESPECIALES tan chulos como éste de Tidus. ¡Menuda paliza le espera al monstruo!



TODOS LOS FINAL FANTASY DE PLAYSTATION

La saga de rol más popular de las consolas tiene una larga tradición a sus espaldas en PSone. Aunque la serie comenzó en NES y SNES, las últimas seis entregas las hemos podido disfrutar en toda su gloria en PlayStation tanto con capítulos originales como con conversiones. Este es un pequeño resumen de todas ellas:



FINAL FANTASY IV Este juego vendió 2.000.000 de copias en Japón cuando salió en SNES, así que es un honor tener una conversión para PSone.



FINAL FANTASY V También original de SNES, lo tenéis junto al anterior en este mismo número bajo el nombre de «FF Anthology» para PSone.



FINAL FANTASY VI Un argumento más "serio" y un apartado gráfico casi perfecto sirvieron como despedida de la saga en Super Nintendo.



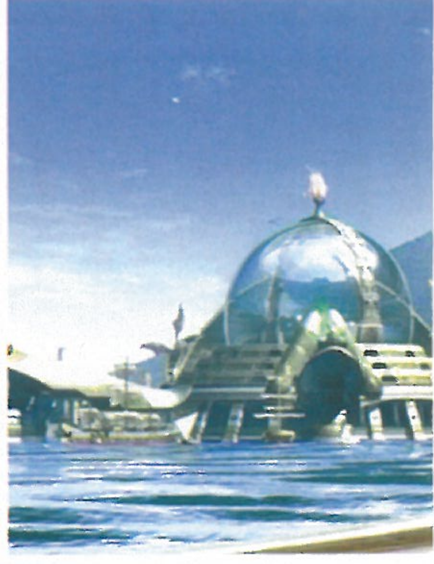
FINAL FANTASY VII El JUEGO DE ROL con mayúsculas, el primero creado expresamente para PSOne y que hizo auparse al RPG como género estrella.



FINAL FANTASY VIII Una estética y un argumento más adultos que todas las entregas anteriores y los mejores gráficos de toda la serie.. hasta ahora.



FINAL FANTASY IX El argumento más maravilloso de toda la saga, con princesas y castillos. Un glorioso broche de oro para la saga en PSOne.



mente en tres dimensiones. Los que conozcáis las entregas de PlayStation ya sabéis que esto supondrá decirle adiós a los fondos 2D prerrenderizados que tanto nos gustaban, porque van a quedar a la altura del betún cuando veáis estos, con montones de giros de cámara y "travellings" de lo más molón cada vez que nos movamos por este peculiar mundo. Y es que en esta oca-



■ CON SU INCREÍBLE NIVEL GRÁFICO Y DE DIVERSIÓN, «FF X» PUEDE CONVERTIRSE EN EL MEJOR RPG JAMÁS CREADO ■

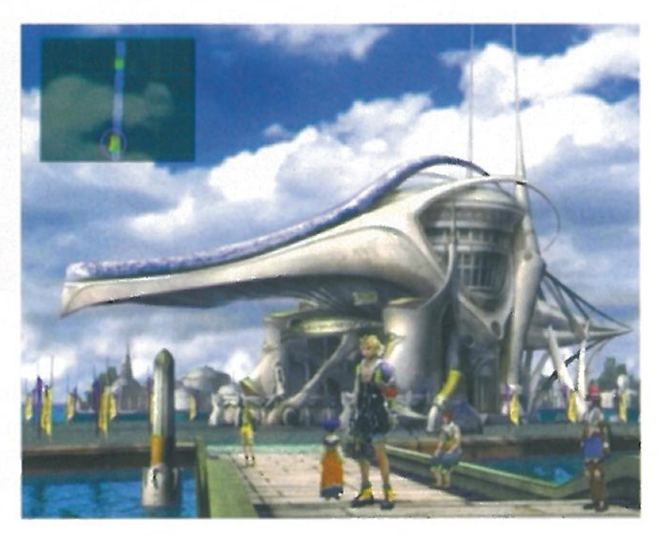


LAS EMOCIONES DE LOS PERSONAJES van a estar tan bien realizadas que serán casi reales. ¡Fijáos cómo se ríe Wakka!





RECORRER HASTA EL ÚLTIMO RINCÓN del extenso mapeado será importante si queremos encontrar ítems o tesoros ocultos.



TENDREMOS UN MAPA que nos indicará en todo momento hacia dónde debemos ir, para así no perdernos en un mundo tan enorme.

sión nos va a tocar recorrer unas zonas donde destaca el exotismo de unos paisajes orientales de gran belleza. Lástima que en cuanto llevemos diez minutos jugando todo comenzará a llenarse de agua, porque una criatura llamada Sin (el "malo" del juego) va a desencadenar un cataclismo que hará que se desborden los mares y el mundo quede devastado. "¿Cómo, que todo acaba así de pronto?" Tranquiiilos, que eso será sólo el comienzo. Al instante controlaremos a Tidus, un campeón de Blitzball (un deporte chulísimo que mezclará waterpolo y artes marciales), y que viajará mil años en el futuro para salvar el planeta. ¿Cómo lo conseguirá? Ahhh, tendréis que esperar al mes que viene, pero ya os adelantamos que no lo hará solo, ya que contará con la ayuda de otros siete personajes. La hechicera Lulu, el hombre-tigre Kimhari o la ladrona Rikku serán algunos de los que formen parte de nuestro grupo de variopintos aventureros.

➔ PARA QUE PAREZCAN PERSONAJES REALES el juego hará un estupendo uso de las expresiones faciales, gracias al famoso "Emotion Engine" (ya sabéis, esa famosa "habilidad" del procesador de PS2 para hacer que las expresiones de los rostros sean más realistas). Y si encima los escuchamos, mejor que mejor, ¿no? Pues dicho y hecho, porque «Final Fantasy X» incluirá varias horas de voces pregrabadas para los protagonistas y principales personajes secundarios, que aunque al final se quedarán en inglés, darán su "ambientillo" ▸▸



TAMBIÉN HABRÁ PEQUEÑOS PUZZLES en algunos momentos del juego, como buscar ítems para hacer fuego o como aquí buscar la llave que abrirá esta puerta.



LAS ESCENAS CINEMÁTICAS nos irán desvelando detalles de la historia y alcanzarán prácticamente la perfección técnica. ¡Qué emocionante!

a los textos en castellano. Esto es una gran novedad, ya que las anteriores entregas de la saga sólo tenían diálogos con pantallas de texto. Y vosotros diréis: "vale, eso será genial, pero ¿qué va a pasar con los combates?" Pues que serán por turnos (con un grupo de tres personajes por pelea, donde primero atacamos nosotros y luego los enemigos), y que molarán muchísimo: con sólo pulsar L2, podremos cambiar cualquiera de los tres personajes del grupo, ¡en plena batalla! También tendremos "Eones", unas criaturas de enormes poderes que formarán también párte de nuestro grupo, junto a gran variedad de armas y equipamiento. Y eso sólo durante la historia principal, pues luego habrá montones de secretos y minijuegos: una liga de Blitzball, "Eones" ocultos, una "arena" para combates especiales, buf. ¡Y vendrá acompañado de otro DVD llenito de extras! Después de leer todo esto, ¿os vais a quedar sin ver nuestra completa review el mes que viene...? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Tras tanta espera pensábamos que «Final Fantasy X» iba a ser muy bueno. Qué va: ¡promete ser genial! Un "super-juego" que puede convertirse en el juego de rol definitivo de PS2 y en la mejor entrega de la saga.



VINIERON A PRESENTAR «FINAL FANTASY» EN ESPAÑA y son, de izquierda a derecha, Shinji Hashimoto (productor), Yoshinori Kitase (director), Kazushige Nojima (guionista) y Nobuo Uematsu (compositor). Gracias, majetes.

¡¡Estuvimos con los creadores del juego!!

Durante cinco horas tuvimos el honor de cambiar impresiones con los genios de Square. Esto es lo que nos dijeron:



EL PRODUCTOR DE «FFX» Shinji Hashimoto (drcha.) posa con Rubén.

¿Cómo se han sentido trabajando con PS2? ¿Cuál ha sido la mayor dificultad a la que se han enfrentado? El punto más complicado ha sido la toma de contacto con la máquina, comprobar hasta que punto tenía posibilidades el hardware. Lo que más nos ha costado han sido los gráficos, debido al nivel de exigencia que tiene un «FF».

¿Cuál es la novedad más importante del juego respecto a anteriores capítulos? El apartado gráfico, sin duda. Al subir esto, han subido automáticamente el resto de aspectos: personajes, música, historia... El juego está mucho más equilibrado que los anteriores. También hay un cambio en el tratamiento de los personajes, que ahora resultan menos oscuros y dramáticos.

La versión PAL no tiene opción de 60 Hz. ni está doblada, aunque sí traducida. ¿Por qué nunca tenemos una versión que esté a su manera tan cuidada como la japonesa? Las razones son técnicas. Tras desarrollar la versión NTSC para el mercado japonés se hacen las adaptaciones, y nuestra política hasta el momento es que los juegos estén lo antes posible en manos del público global. Por razones de tiempo preferimos sacarlos antes de que pierdan el interés, porque si no se alargaría demasiado el proceso y el juego perdería mucha actualidad.

¿Ha tocado techo en capacidad técnica PS2? Podemos pulir aspectos como depuración de código y mejora gráfica, y en general esperamos doblar o triplicar el nivel en próximos lanzamientos de Square, en especial los de la serie «Final Fantasy». Siempre andamos buscando el límite.



LAS PELEAS SERÁN LA PARTE FUNDAMENTAL DEL JUEGO, pero habrá que tener cuidado de que los inocentes que intenten ayudarnos no salgan heridos. Menos mal que tendremos a nuestra disposición combos de todo tipo.





LAS CLAVES

1 **EL PROTAGONISTA.** Todas sus poderes estarán muy bien reflejados en el juego.



2 **LAS PELEAS.** La mayor parte del juego nos la vamos a pasar "atizando" a los malos.



3 **LAS MISIONES.** Además de pelear, habrá que investigar, rescatar inocentes....



- Junio
- Activision
- Acción

SPIDERMAN

Normalmente, cuando nos pica una araña nos acordamos de toda su familia, pero si con eso ganamos superpoderes para combatir a los malos, seguro que no nos importa tanto rascarnos la picadura.

EL HOMBRE ARAÑA PREPARA SU REGRESO a todas las consolas de nueva generación. Dentro de pocos meses se estrenará la película de "Spiderman" en los cines de nuestro país y, claro, aprovechando el tirón, también podremos disfrutar de un juego hecho a la medida de este famoso superhéroe.

Nosotros, como seguro que os habéis imaginado, interpretaremos el papel de Peter Parker, el joven periodista que tras sufrir la picadura de una araña mutante descubre que tiene superpoderes: una fuerza sobrehumana, la asombrosa capacidad de quedarse "pegado" a paredes y techos, y el sentido arácnido, un zumbido que le sirve para detectar el peligro. Por supuesto, estas habilidades serán también nuestras armas en el juego, imprescindibles si queremos cumplir con nuestro deber de "buenos" y darle un repaso a los villanos que han invadido la ciudad. ¡Para algo tenía que servir eso de ser superhéroe!

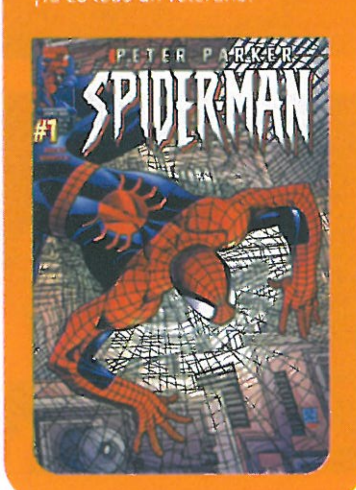
→NUESTRO OBJETIVO SERÁ ELIMINAR AL DUENDE VERDE, un científico loco que se inyectó un virus para convertirse en el soldado perfecto y que ahora se dedica a recorrer Nueva York lanzando calabazas explosivas desde un deslizador aéreo. Pero ahí no terminará la cosa.

A lo largo de nuestra aventura también tendremos que vernos las caras con otros supervillanos del cómic como son el Buitre, el Escorpión o Shocker, personajes que aunque no aparecerán en la peli, sí harán acto de presencia en el juego. Además, deberemos afrontar un elevado número de pequeñas submisiones que descubriremos gracias a nuestro sentido arácnido, y que consistirán, por ejemplo, en rescatar guardias de seguridad inocentes o en evitar que se desplome

¡OJO AL DATO!

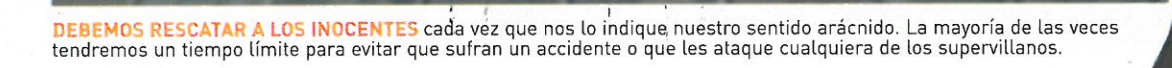
Se estrena el 21 de Junio
ESTARÁ BASADO EN LA ESPERADA PELÍCULA
Tobey Maguire, el protagonista de "Las normas de la casa de la sidra", hará de Spiderman, y se enfrentará a William Dafoe en el papel de Duende Verde.

Nació en 1962...
SPIDERMAN CUMPLIRÁ 40 AÑOS EN AGOSTO
Aquel año se publicó el primer cómic del hombre araña, cuya portada podéis ver aquí debajo. ¡Ya es todo un veterano!



EL HOMBRE ARAÑA

PETER PARKER (la persona que se oculta tras este disfraz) tiene todo tipo de poderes: se puede pegar a las paredes, tiene la fuerza de una araña (multiplicada por mil, claro) es más ágil y rápido que cualquier humano, y además tiene un sentido "arácnido" que le avisa de los peligros.



DEBEMOS RESCATAR A LOS INOCENTES cada vez que nos lo indique nuestro sentido arácnido. La mayoría de las veces tendremos un tiempo límite para evitar que sufran un accidente o que les ataque cualquiera de los supervillanos.









LAS MISIONES que Spiderman tendrá que cumplir también incluirán un rescate en el interior de un edificio en llamas.



LAS FASES AÉREAS serán las más espectaculares del DVD: una ciudad para nosotros solitos ¡Sin una gota de niebla!

MÁS JUEGOS DE SUPERHÉROES EN EL 2002

Ladrones, secuestradores, vampiros, extraterrestres... los malos lo llevan crudo este año. Parece que los superhéroes más poderosos de los cómics se han puesto de acuerdo para calzarse las mallas y librar a nuestras consolas del crimen ¡a puñetazo limpio! Si ya estáis alucinando con «Spiderman», echadle un vistazo a lo que viene detrás.



BATMAN VENGEANCE (GBA) Preparad todos los "bat-cacharros", porque Batman también se va a estrenar en la portátil de Nintendo.



BATMAN DARK TOMORROW (PS2, GC) Las calles de Gotham están seguras: el hombre murciélago volverá a perseguir a los malos en unos meses.



BLADE II (PS2) El cazavampiros interpretado por Wesley Snipes regresa por partida doble: película y videojuego a lo largo de este año.



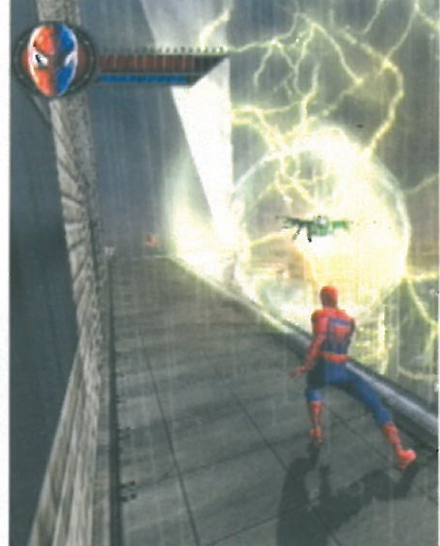
MEN IN BLACK 2 (PS2) Los hombres de negro volverán para limpiar la escoria del universo coincidiendo con el estreno de su segunda película.



SUPERMAN (XBOX) El hombre de acero se estrenará en la consola de Microsoft con una combinación entre fases de combate y niveles de vuelo.



X-MEN 2 (PS2) Los mutantes van a montar un nuevo torneo de lucha, y claro, Bestia, Pícara y demás harán gala de todos sus poderes para ganar.



una columna de piedra sobre un rehén (pobrecito...). Y es que no todo iba a ser "zurrarse" con los supervillanos de turno.

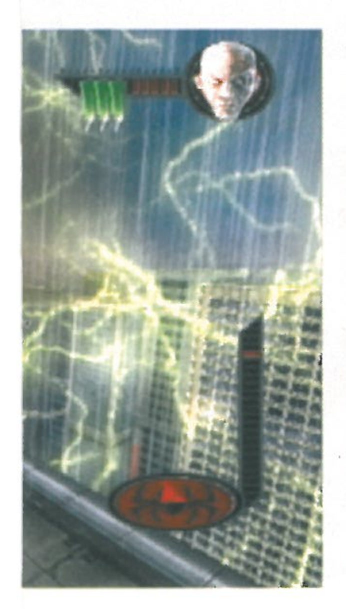
Pero sin duda lo más espectacular de todo el DVD serán los niveles aéreos. En cada una de estas fases Spiderman se desplazará por las azoteas de la ciudad balanceándose gracias a sus telas de araña, mientras el malo de turno intenta derribarnos con to-



SPIDERMAN VA A PROTAGONIZAR UNA AVENTURA LLENA DE ACCIÓN QUE CONTARÁ CON UN APARTADO VISUAL DE PELÍCULA



EL APARTADO VISUAL será uno de los puntos fuertes del juego, especialmente gracias al uso de espectaculares efectos de luz.







LAS TELAS DE ARAÑA nos servirán para envolver a los malos "para regalo", además de ser un originalísimo medio de transporte urbano.



LOS SUPERVILLANOS serán más numerosos que en la película. Además del Duende Verde, pelearemos contra Shocker o el Buitre.

do lo que tenga a mano, ya sean las granadas del Duende Verde o los rayos de energía que nos disparará el Buitre.

Afortunadamente, entre los espectaculares movimientos de nuestro héroe se van a incluir también los ataques en el aire, así que podremos escoger entre dejarnos caer sobre los tejados para pelear o luchar a medio camino entre dos edificios. ¡Y con unos efectos a cámara lenta que serán igualitos a los vistos en "The Matrix"!

➔LOS GRÁFICOS ESTARÁN A LA ALTURA DE LA PELI: recorreremos escenarios enormes sin una gota de niebla, los personajes mostrarán unas animaciones que quitarán el hipo y, sobre todo, disfrutaremos de las ventajas de una cámara que nos seguirá perfectamente tanto en el suelo como cuando vayamos avanzando por paredes y techos.

Además, los fans de este superhéroe (es decir, todos nosotros), disfrutaremos a tope con los interesantes extras que iremos desbloqueando cada vez que nos pasemos un escenario, y que incluirán, entre otras cosas, vídeos de la película y diferentes trajes para nuestro protagonista.

En fin, chicos, que parece que por fin vamos a poder jugar en serio a Spiderman... ¡y sin tener que ponernos unas mallas rojas!

➔PRIMERA IMPRESIÓN

Desde luego, no se puede negar que este juego tiene una pinta excelente, especialmente por los combates en el aire, aunque el control se nos ha resistido un poco en las primeras partidas.



VAMOS A VIVIR LA GUERRA como si realmente estuviéramos ahí. Steven Spielberg, el productor de este shoot'em up subjetivo, está recreando el ambiente de la Segunda Guerra Mundial con un realismo que dará miedo.



- Junio
- Electronic Arts
- Shoot'em up subjetivo

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Olvidáos de los libros de historia: para vivir la guerra "a pie de trinchera" tendremos el mes que viene un "shooter" tan realista que nos parecerá estar en medio de "Salvar al Soldado Ryan".



1 EL ESTILO DE JUEGO, que nos exigirá cumplir muchas más tareas además de disparar. Habrá que darle al "coco".



2 LOS GRÁFICOS, llenos de detalles por todas partes para que el grado de inmersión en el juego sea muy elevado.



3 LA AMBIENTACIÓN del juego, que nos va a trasladar 50 años en el tiempo y se apoyará en numerosos documentales.



LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL SERVIRÁ COMO TELÓN de fondo a uno de los shoot´em up en primera persona más realistas que han pasado por cualquier consola. Nuestra misión, como valientes soldados del ejército americano, será colarnos entre las líneas alemanas y sabotear sus operaciones. ¿Os suena? Bueno, no es extraño porque es el mismo estilo de juego que en las dos entregas anteriores de «Medal of Honor» que salieron hace unos años para PlayStation. Solo que en esta ocasión podremos vivir "in situ" las operaciones más importantes de la guerra, desde el desembarco de Normandía hasta la voladura de puentes en Holanda.
Y claro, todo eso se traducirá en un montón de escenarios repletos de soldados enemigos, bombardeos, alambradas, vamos, todo lo que uno se podría encontrar en una batalla "de verdad".

NUESTRO EJÉRCITO no nos va a dejar solos contra tanto soldado alemán. En la mayoría de los niveles, el alto mando nos enviará un pelotón de apoyo que nos acompañará y que actuará de manera independiente, procurando apoyarnos con fuego

¡OJO AL DATO!

La serie no acabará aquí. HABRÁ OTRO NUEVO «MEDAL OF HONOR» PARA PLAYSTATION 2 Saldrá a finales de año y no será un "shoot 'em up", sino un simulador de aviones.



Será como en el cine. TIENE ESCENAS SACADAS DE "SALVAR AL SOLDADO RYAN" El propio Steven Spielberg se ha asegurado de que las misiones del desembarco o la toma del puente sean igualitas a las que vimos en la peli.





TODAS LAS ARMAS DE FUEGO QUE VAMOS A UTILIZAR serán recreaciones perfectas de las de hace 50 años, con sonido real grabado de las originales para que parezcan todavía más auténticas. Este es un fusil M-1, majetes.

ENEMIGOS

LAS TROPAS ALEMANAS de la Alemania Nazi serán nuestros enemigos durante todo el juego. Nos enfrentaremos con todo tipo de unidades, incluyendo acorazados.











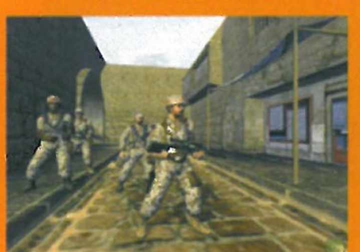
LA ESTRATEGIA será fundamental para salir de las situaciones más apuradas. ¡Usad las granadas con cuidado!

LOS ENEMIGOS no dudarán en tendernos emboscadas, dando muestra de una más que considerable I.A.

LOS JUEGOS DE GUERRA QUE LLEGAN A PS2

Los juegos de guerra se están poniendo de moda, y para demostrarlo aquí está un pequeño avance de los títulos más "guerreros" que se nos avecinan durante los próximos meses. Vamos a tener de todo: estrategia, acción, "shooters" en primera persona... y por supuesto con todo tipo de ambientaciones, desde la 2ª GM hasta la Guerra del Golfo.

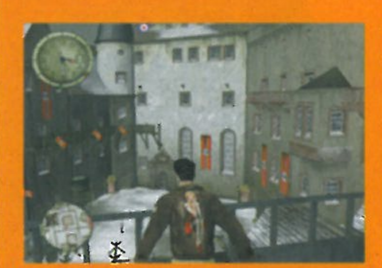
COMMANDOS 2 El juego español de estrategia más esperado de todos los tiempos, en el que deberemos dirigir a un grupo de élite contra los nazis.



DELTA FORCE Serán los primeros en llegar a la zona de guerra, y dentro de poco, nuestros aliados en arriesgadas misiones por todo el mundo.



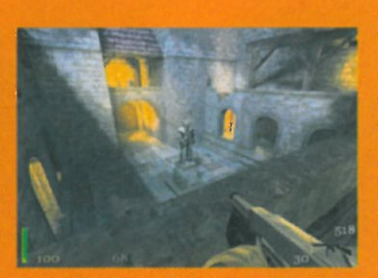
CONFLICT DESERT STORM Por fin vamos a tener la oportunidad de vivir "en directo" la Guerra del Golfo, por si alguno se la perdió en su momento.



PRISIONER OF WAR Como en el mítico film "La Gran Evasión", nuestra misión consistirá en escapar de un campo de concentración alemán.



SOCOM Uno de los primeros juegos online de PS2, que nos pondrá en la piel de un grupo de marines de los EE.UU. que se enfrenta a terroristas.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN El resurgir de un clásico que nos propondrá entrar en un castillo donde los nazis llevan a cabo experimentos.



de cobertura o esperando a que les abramos paso (a tiros, claro). Eso sí, enfrente vamos a tener al ejército alemán, el más temido de aquella época, así que id olvidando eso de disparar simplemente a todo lo que se mueva, porque para avanzar en «Medal of Honor Frontline» habrá que pensar diferentes estratagemas para superar cada nivel. En cada escenario habrá objetivos

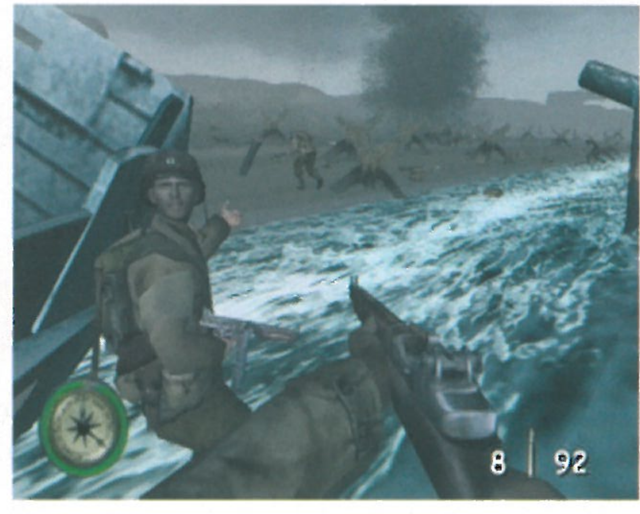


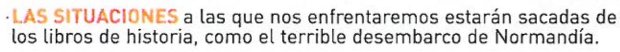
■ ESTE SHOOT 'EM UP AMBIENTADO EN LA 2ª GUERRA MUNDIAL APOSTARÁ FUERTE POR EL REALISMO SIN OLVIDAR LA ACCIÓN. ■



EL SIGILO también tendrá su importancia en algunos niveles del juego, como cuando tengamos que rescatar a algún prisionero.







LAS SITUACIONES a las que nos enfrentaremos estarán sacadas de los libros de historia, como el terrible desembarco de Normandía.



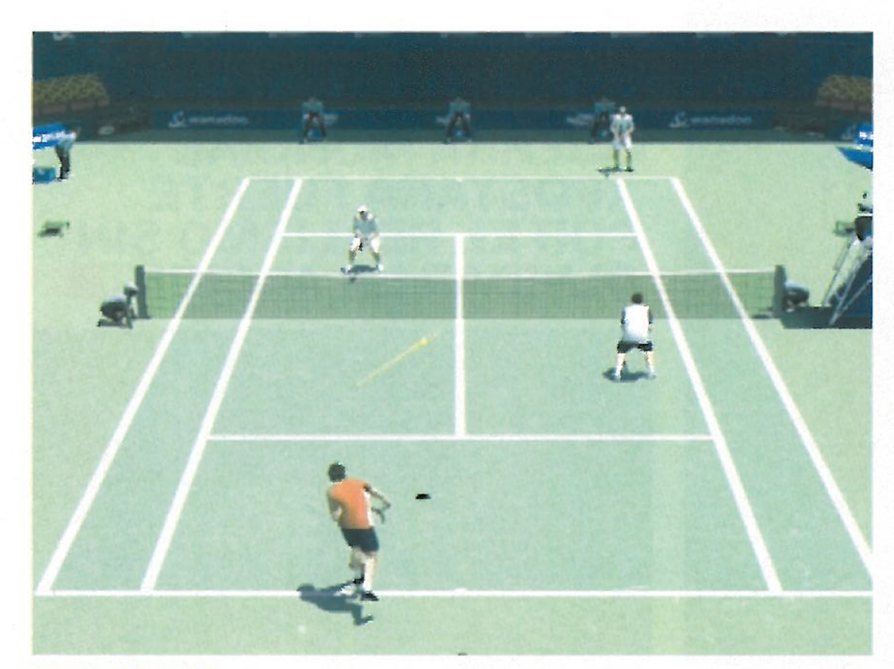
LOS ESCENARIOS de «Medal of Honor» tendrán un tamaño impresionante, y además estarán realizados con todo lujo de detalle.

como encontrar el modo de sortear un tanque que bloquea un puente o hacernos con las claves para utilizar el decodificador del enemigo que evidentemente exigirán de nosotros algo más que disparar y disparar sin descanso.

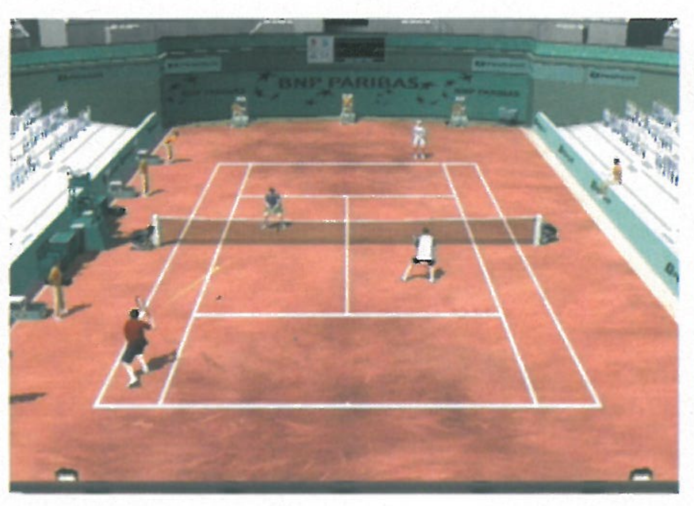
→LOS LUGARES QUE VAMOS A VISITAR ESTARÁN realizados con una calidad casi fotográfica, y contarán con todo tipo de detalles (cristales que se rompen, muros semiderruidos, efectos en tiempo real...) para que nos dé la impresión de haber pasado realmente por la playa de Omaha o el interior de un submarino enemigo. Además, en cada uno de los escenarios podremos hacer uso de armas "exclusivas" como ametralladoras de posición o puestos de francotirador, que se encargarán de añadir mayor variedad al desarrollo. Y todo esto, claro, aparecerá acompañado por la visión cinematográfica de Steven Spielberg (el productor de toda la saga) que se traducirá en varias secuencias calcadas de la película "Salvar al Soldado Ryan", un montón de documentales de la época para entrar en situación, y un sonido envolvente que nos va a dejar "acongojados". En fin, que será mejor que os vayáis poniendo el casco, porque dentro de un mes la guerra más real va a estallar en nuestra PS2 ¡y tenemos que ganarla! HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

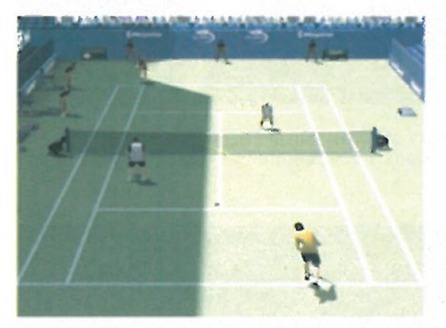
El realismo de «Medal of Honor» nos está dejando con la boca abierta, pero la versión que hemos probado no tenía multijugador. Nos decepcionaría mucho que al final no lo tuviera.



EL TIPO DE CONTROL será en plan arcade, por lo que no será necesario romperse la cabeza calculando cuándo, cómo, y hacia dónde golpear la bola. La diversión será la protagonista.



LOS PARTIDOS A DOBLES os permitirán, si tenéis un adaptador Multitap por ahí cerca, que juntéis a cuatro amigos para los partidos a dobles.



LOS GRÁFICOS estarán bastante cuidados, con detalles como la sombra en las pistas.



TODOS LOS TENISTAS SERÁN REALES. Y éste que se llama Kiefer lo es, ¿le conocéis?



LAS CLAVES

1 LA LICENCIA OFICIAL del prestigioso torneo de Roland Garros y de 11 jugadores, Robredo incluido.

2 EL CONTROL, porque aunque el juego tenga bastantes tipos de golpe, no va a resultar nada complicado dominarlos.



Mayo ■ Wanadoo ■ Deportivo

ROLAND GARROS

¿Siempre habías querido participar en esta competición y no se te daba bien lo de la raqueta? Cuatro semanas y saltarás a la pista...

EL ESTILO DE SIMULACIÓN de este nuevo juego de tenis que va a salir para nuestras PS2 tendrá como objetivo el resultar lo más jugable y divertido posible. O lo que es lo mismo, para entendernos, que en «Roland Garros 2002» se van a poder usar 4 tipos de golpeo y toques de efecto a la bola, pero a la hora de jugar va a ser de lo más sencillo que hayáis probado, estilo «Virtua Tennis». Esta simplicidad jugable no implica que no vayáis a disponer de modos suficientes donde elegir, ya que existirán 6 tipos de juego distintos (arcade, campeonatos, torneos, desafíos, etc.), incluida una opción para 4 jugadores mediante el útil Multitap. Respecto a los tenistas, la lista estará compuesta de 11 tenistas, y todos ellos serán reales (como Kuerten o el español Robredo) gracias a la licencia oficial. Por cierto, cinco de ellos serán chicas (¡bieeeen!), y además habrá una opción para crear nuestro propio jugador para participar en campeonatos especiales en el modo Torneo. Como alicientes extra, habrá varias pistas de juego ocultas (además de las clásicas de hierba, tierra batida y pista rápida), que se irán desbloqueando al ir avanzando. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El sencillo estilo de juego nos recuerda al de «Virtua Tennis», lo cual nos ha parecido muy bueno porque implica diversión directa. La única pega por ahora es que los jugadores reaccionan con cierto retraso a la órdenes.

ONLY FOR





DE LOS CREADORES
DE BLOODY ROAR® 1, 2 Y 3:
EL PRIMER JUEGO DE LUCHA PARA
NINTENDO GAMECUBE™.



Combate como uno de los 16 luchadores únicos, cada uno con una forma Hiper-bestia y ataques especiales.

BLOODY ROAR®
PRIMAL FURY

PRIMAVERA 2002



Lucha hasta el final en los modos para dos jugadores o arroja el guante en los 5 modos para un jugador.

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



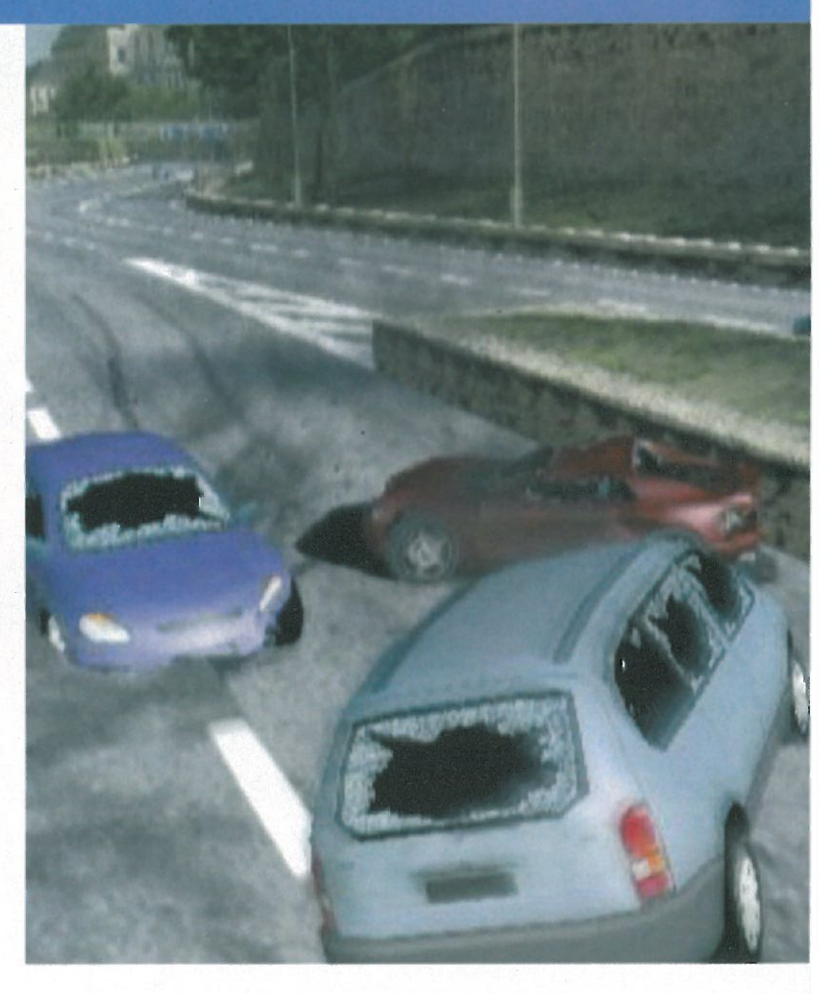




ACTIVISION

activision.com





VELOCIDAD Y RIESGO serán los principales ingredientes de este salvaje juego de coches, en el que habrá que correr a toda pastilla por entre decenas de vehículos en tráfico real.



LAS CLAVES

1 **SU ESTILO ARCADE.** Combinará un control rápido y sencillo con los riesgos del tráfico real.



2 **LAS REPETICIONES.** Cada vez que nos demos una "piña" se activarán automáticamente, para que podamos ver el golpe desde varios ángulos. Será lo más espectacular.



3 **LA VELOCIDAD.** Los enormes escenarios pasarán a velocidades de vértigo por la pantalla.



- Mayo
- Acclaim
- Velocidad

BURNOUT

Ir a 250 Km/h por una carretera llena de tráfico es peligroso, pero con este juego váis a poder hacerlo sin correr ningún riesgo real.

AL GÉNERO DE LA VELOCIDAD YA LE ESTÁ COSTANDO sorprendernos con innovaciones jugables, y por eso se agradece que Acclaim esté convirtiendo para GameCube y Xbox un "experimento" como este vertiginoso «Burnout», ya que, como muchos recordaréis, la versión para PS 2 está disponible en nuestro país desde el mes de diciembre.

Este juego nos propondrá unas emocionantes carreras a lo largo de 16 extensos circuitos, que contarán con una amplitud tan grande que cada vuelta nos tomará una media de unos 2 minutos y pico. El estilo de conducción será muy arcade, y estará aderezada con una sensación de velocidad súper elevada. Pero no os creáis que estas carreras van a ser al estilo de las de cualquier otro juego del género, porque no bastará con correr más que los rivales (sólo 3 en cada carrera); además, habrá que esquivar a las decenas de coches y camiones que circularán normalmente "a su bola" por las ciudades y autopistas que atravesemos.

HABRÁ QUE EVITAR A TODA COSTA LOS CHOQUES, cosa que resultará bastante difícil a no ser que seamos unos "monstruos" pilotando cualquiera de los 10 coches disponibles, claro. Por cierto, dichos vehículos no serán modelos reales, pero sí que serán muy variados (desde grandes deportivos a camiones y autobuses). Ahora bien, como podréis imaginar, lo más frecuente será que entre tanto tráfico nos la peguemos muchas veces, circunstancia que el propio juego aprovechará para detener la carrera unos segundos y mostrarnos el choque desde varias tomas de cámara, haciendo que el juego resulte no sólo muy divertido, sino también tremendamente vistoso. Desde luego, se trata de una propuesta de juego fuera de lo común y muy emocionante. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Los choques y la sensación de velocidad nos han puesto los pelos de punta, pero en la versión de PS2 ya echábamos de menos más profundidad.

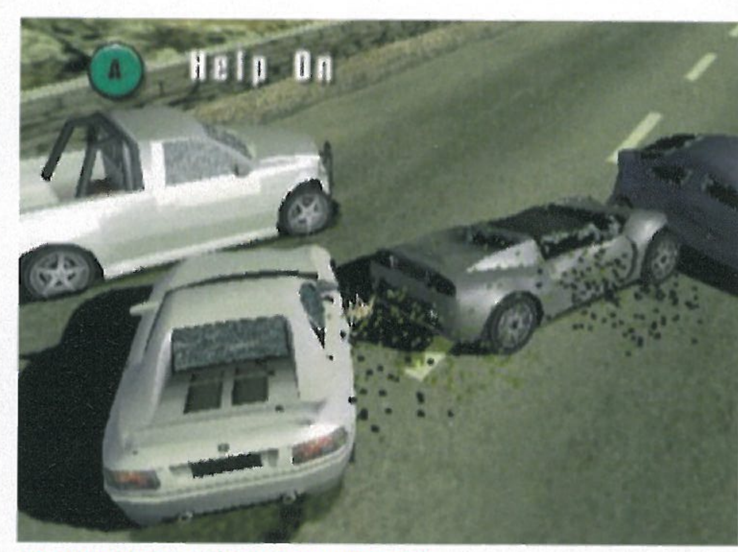




¡OJO AL DATO!

Para la versión de PS2...
ACCLAIM GASTÓ MÁS DE 2 MILLONES DE EUROS EN PUBLICIDAD
Los programadores de Acclaim estaban tan convencidos del éxito de la versión de PlayStation 2 de «Burnout», que no les importó gastarse esa enorme cifra de dinero en la campaña publicitaria del juego durante el año pasado.

En PS2, GC y Xbox...
ES EL PRIMER JUEGO DE COCHES PARA TODAS LAS CONSOLAS DE 128 BITS
Aunque «Batman Vengeance» se ha adelantado en salir para todas las consolas, «Burnout» se ha convertido en el primero dentro del género de la velocidad en pasear su palmito por toda la nueva generación.



LOS CHOQUES ESTARÁN A LA ORDEN DEL DÍA, hasta tal punto que el juego nos permitirá grabar los accidentes más espectaculares para luego verlos repetidos.

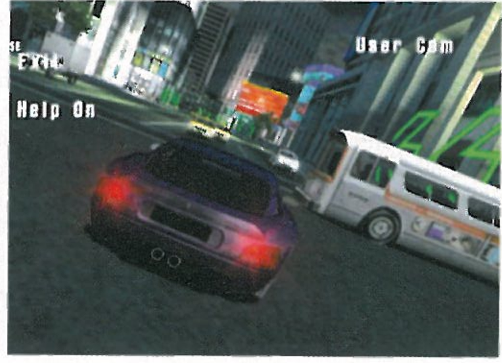
«BURNOUT» SERÁ UN VERTIGINOSO ARCADE DE CARRERAS CON MUCHOS ACCIDENTES Y UNA ENORME VELOCIDAD







LA BARRA INFERIOR contiene un turbo que se llenará cuando hagamos maniobras arriesgadas sin chocar.



LA CONDUCCIÓN NOCTURNA nos permitirá disfrutar de unos gráficos vistosos y... ¡cuidado con el autobús!



LA ESPECTACULARIDAD de los choques será muy alta, gracias al realismo de las físicas de este juego.



LOS TIROTEOS serán la salsa del juego, y se resolverán "a lo bestia": manteniendo el dedo pegado al gatillo. Ya veréis cómo los enemigos empiezan a caer uno tras otro.



- Junio
- Activision
- Shoot'em up

SOLDIER OF FORTUNE GOLD

¿Lucharíais contra unos terroristas a cambio de un buen sueldo? Entonces no busquéis más: aquí va a haber trabajo para vosotros.

ENFRENTARNOS A UN COMANDO TERRORISTA que pretende robar un cargamento de armas nucleares será nuestra misión en este juego. En el papel de John Mullins, un veterano del Vietnam reconvertido en mercenario, tendremos que pararles los pies por la vía rápida, o sea, disparando a todo el se cruce delante nuestro desde una perspectiva en primera persona.

El mayor atractivo de «Soldier of Fortune» estará en hacerlo todo "a lo bruto", es decir, con el arma más potente que tengamos a mano y sin tomar prisioneros. Eso sí, los malos tampoco nos lo van a poner fácil: aunque lucirán la pinta de bestias que podéis ver en estas pantallas, serán bastante inteligentes, y no dudarán en atacarnos en grupo o por la espalda con tal de vernos en una ambulancia camino del hospital.

EL JUEGO INCLUIRÁ IMÁGENES MUY DURAS. Cada vez que disparemos a un enemigo, nos obsequiará con "lindezas" como partes de su cuerpo volando por los aires, o chorros de sangre salpicándolo todo, así que será exclusivo para mayores de 18 años.

Todos estos detalles los podremos "disfrutar" tanto en el modo historia, como en compañía de tres amigos (y un multitap, claro), gracias a un completísimo modo multijugador que incluirá los típicos Deathmatch, Capturar la bandera, Asesino, etc.

Así que ya sabéis: si estáis estresados, dentro de muy poco vais a poder descargar adrenalina a tope dándole al gatillo. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

En nuestro primer contacto nos ha parecido divertido, aunque quizás su apartado visual se quede un poco desfasado. Además, está claro que no será apto para estómagos sensibles.



LAS CLAVES

1 **EL TOQUE GORE.** Será una de las señas de identidad de «Soldier of Fortune» ¡Qué barbaridad! ¡Si hasta podremos seguir disparando a los heridos!.



2 **UN ARGUMENTO BIEN ELABORADO.** Vamos a viajar por todo el mundo hasta que logremos acabar con los miembros de un grupo terrorista.



3 **NUESTRO EQUIPO.** Podremos comprar nuevas armas antes de empezar cada misión.







LOS ENEMIGOS serán muy numerosos, y encima nos atacarán en grupo. Menos mal que una buena ración de plomo nos podrá sacar de cualquier aprieto.

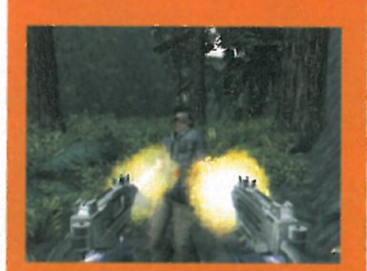
ESTE "SHOOTER" SERÁ DE LO MÁS BESTIA: HABRÁ QUE DISPARAR A TODO LO QUE SE MUEVA, Y ESTARÁ LLENO DE ESCENAS GORE



¡OJO AL DATO!

Un clásico de los disparos... ES UNA CONVERSIÓN DEL ORIGINAL PARA PC

A los buenos aficionados a los videojuegos seguro que no les pilla de nuevas este título, porque está basado en un juego de PC. Por cierto, los usuarios de ordenador van a disfrutar de la segunda parte en breve...



¡John Mullins vive!... EL PROTAGONISTA EXISTE EN LA REALIDAD

John Mullins, el mercenario que protagoniza «Soldier of Fortune», no es una invención, sino que los creadores del juego se basaron en el "John Mullins real" para crear su personaje. Eso sí, no han dicho nada de su historial.







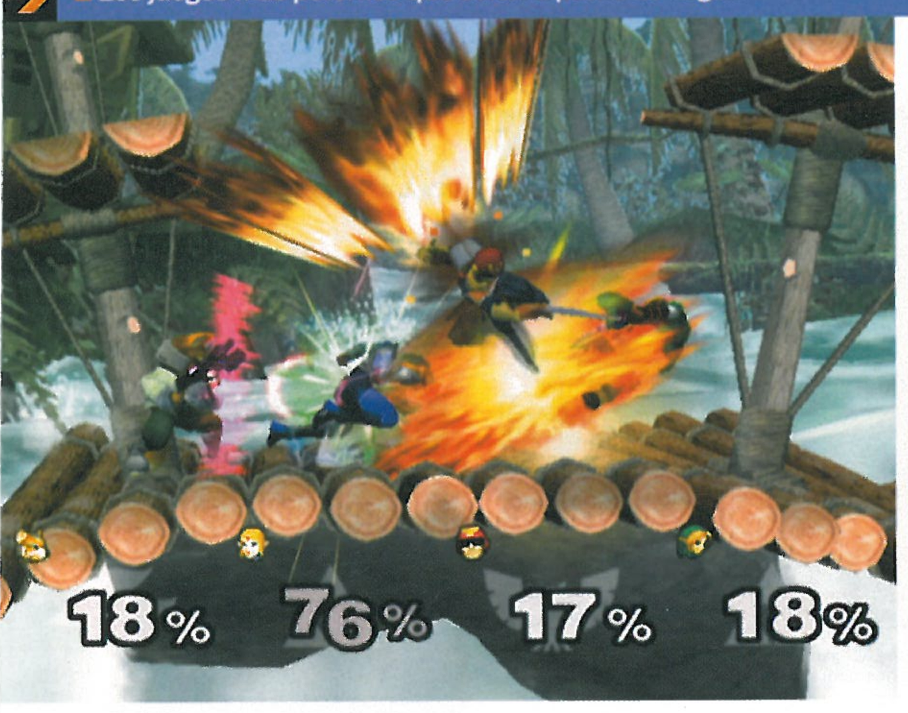
NO ESTAREMOS SÓLOS. Un equipo SWAT de la policía nos prestará ayuda en los niveles más complicados.



LAS ARMAS más sofisticadas nos servirán para infiltrarnos en las bases del enemigo sin ser vistos.



EL APARTADO GRÁFICO combinará buenos efectos, como las explosiones, con un aspecto algo poligonal.



LAS ESTRELLAS DE NINTENDO serán el principal reclamo de estos combates. Aquí veis a Mario, Kirby, Donkey y Bowser resolviendo sus diferencias a guantazos.



LAS CLAVES

1 **LOS COMBATES.** Serán la base del juego. Sólo durarán dos minutos, pero tendrán acción, saltos, golpes... ¡y con las grandes estrellas de Nintendo!

2 **EL MULTIJUGADOR.** Será su principal baza. Veremos 4 personajes luchando a la vez, y habrá torneos donde participarán ¡hasta 64 jugadores!

3 **EL MODO AVENTURA.** Recorreremos 20 fases repartiendo tortazos y batiendo a los jefes finales.

Mayo
Nintendo
Lucha

SUPER SMASH BROS MELEE

Las estrellas de Nintendo tienen tantas ganas de "chupar cámara" en GameCube, que se van a liar a tortazo limpio. ¡Pilla un mando!

MARIO Y COMPAÑÍA SE VAN A SUBIR AL RING con un objetivo claro: machacar a sus compañeros de la Gran N en frenéticos combates donde valdrá todo. Pero no os creáis que el suyo va a ser un juego de lucha clásico, ¡qué va! Aquí no vamos a encontrarnos una barra de energía, sino que zurraremos a nuestro rival hasta que su nivel de daño supere el 100%. Entonces lo expulsaremos con un super-golpe del escenario, que dicho sea de paso, estará ambientado en lugares tan conocidos como la jungla de «Donkey Kong» o las naves de «StarWing». Algunos incluso se transformarán sobre la marcha, como el de «Metroid», que se llenará de lava mientras luchamos.

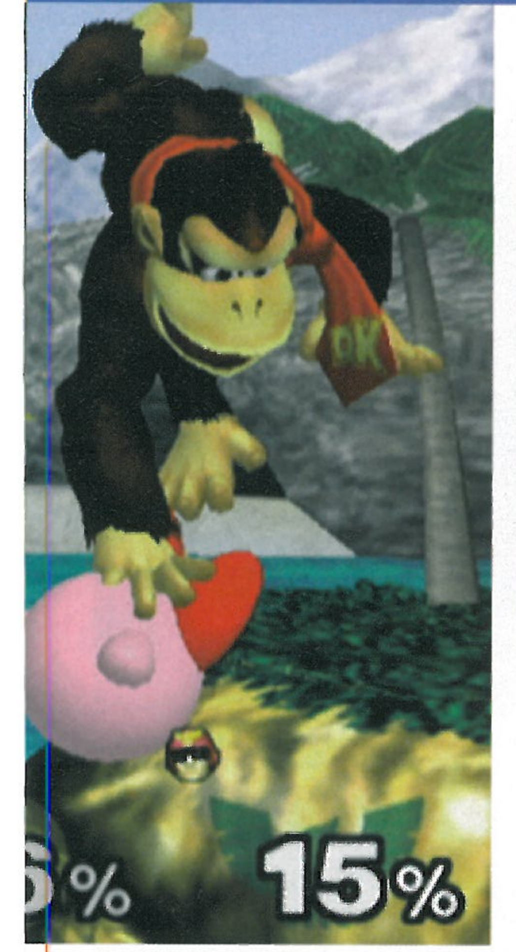
Y es que el apartado técnico tiene una pinta de lo más molón, con personajes enormes, multitud de efectos y un control que promete mucha diversión.

PERO LO MEJOR SERÁN SUS MODOS DE JUEGO, que es donde «Super Smash Bros. Melee» nos mostrará su cara más original: un solo jugador podrá disfrutarlo, y mucho, pero será en el multijugador donde se despliegue todo su potencial, con cuatro personajes luchando simultáneamente en cada combate. Y a esto habrá que sumarle unos mini-juegos tan insólitos como el lanzamiento de sacos.

También incluirá personajes y escenarios ocultos, la posibilidad de coleccionar trofeos y esos pequeños detalles que suelen hacer que los juegos de Nintendo acaben siendo auténticas joyas. Ojalá éste siga la tradición... HG

PRIMERA IMPRESIÓN

«Super Smash Bros.» será un juego de lucha atípico, enfocado a la diversión y con un modo multijugador genial. A ver si no es un poco "light" en las peleas.





LA ESPECTACULARIDAD en los combates estará más que asegurada: acción, efectos de luz, colorido, juegos de zoom y alejamientos, golpes de todo tipo...

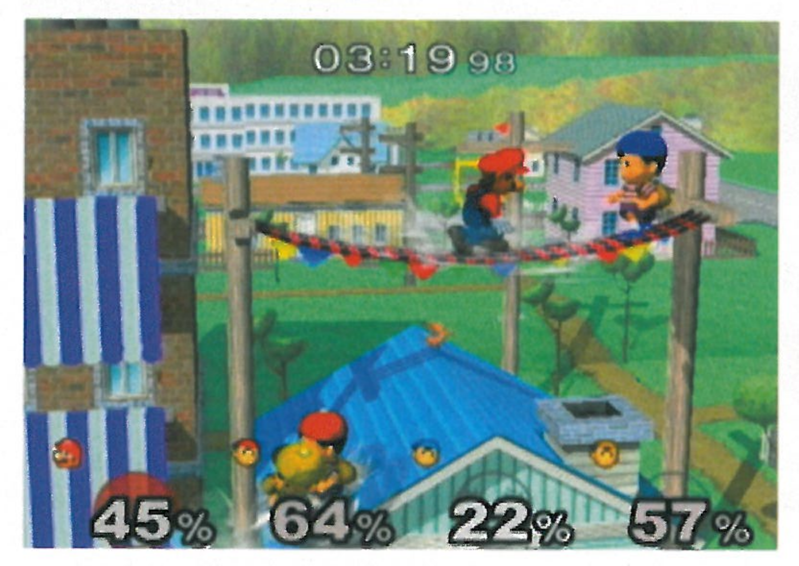
LAS PELEAS ENTRE LAS ESTRELLAS DE NINTENDO Y UN MODO MULTIJUGADOR DIVERTIDÍSIMO SERÁN LAS BAZAS DE ESTE JUEGO

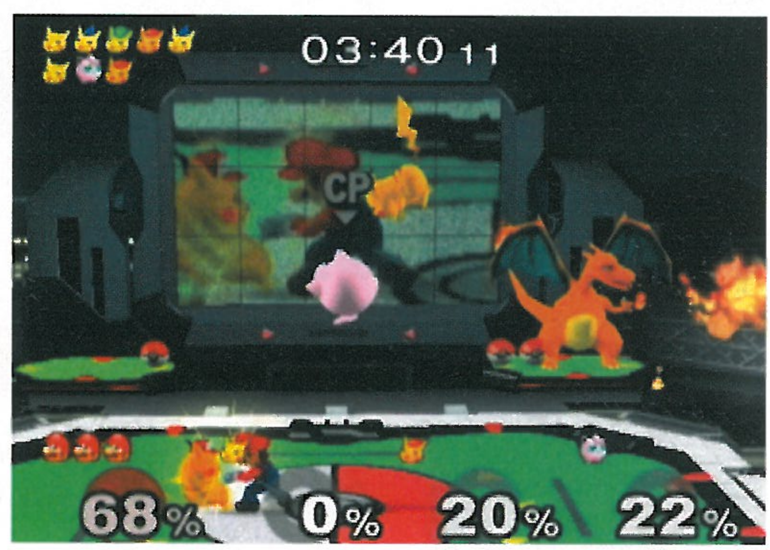


Salió hace ya tres añitos...
ESTÁ BASADO EN «SUPER SMASH BROS.» DE N64
El título original supuso una auténtica sorpresa por su original idea, y recibió una excelente acogida de público y crítica. El planteamiento era el mismo, y ya permitía competir a 4 jugadores.



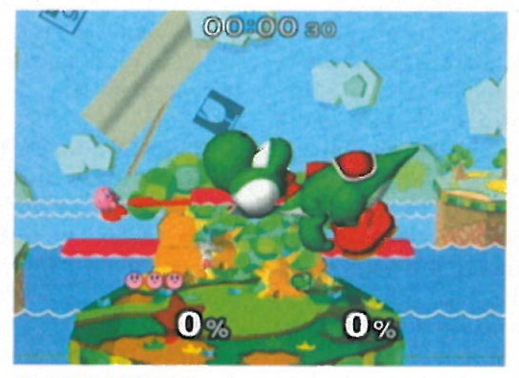
Nintendo se adelanta...
ES EL PRIMER JUEGO DE LUCHA PARA GAMECUBE
La nueva consola de Nintendo va a ir llenando los huecos de todos los géneros poco a poco, y en el caso de la lucha, «Super Smash Bros. Melee» ha sido el título pionero. Detrás suyo vendrán otros como «Bloody Roar» o el esperadísimo «Soul Calibur 2».



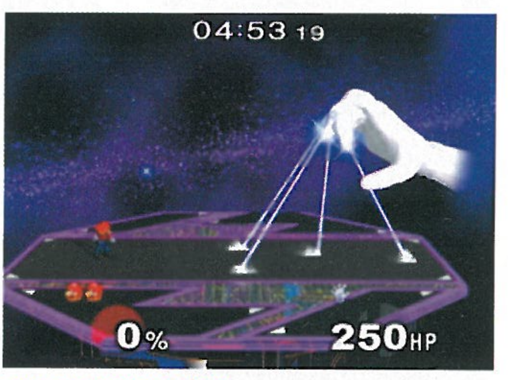




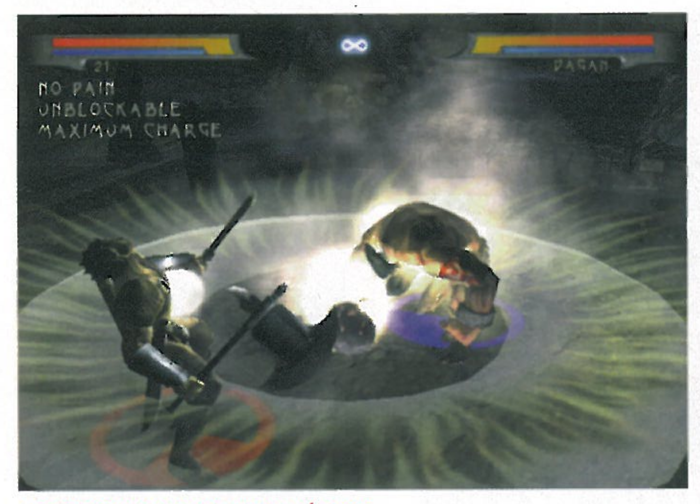
LOS COMBATES se decidirán siguiendo un sistema de porcentajes. El que llegue al 100% se pirará a casa.



EL MODO EVENTOS será muy divertido, y pelearemos en condiciones de lo más extraño. ¡Mirad este Yoshi!



LOS ENEMIGOS FINALES serán sorprendentes. ¿No queríais guantazos? Pues cuidado con esta mano...



LOS ATAQUES ESPECIALES Y MÁGICOS proporcionarán algunos de los momentos más espectaculares de estos salvajes combates medievales.



VER A OCHO PERSONAJES COMBATIENDO A LA VEZ sin ralentizaciones y con un buen nivel de detalle será uno de los mayores atractivos de este brutal juego de lucha. ¡Arrggg!





LOS LUCHADORES serán seres de fantasía, como esta arpía y este malvado esqueleto.



LOS ESCENARIOS no serán rings a lo «Virtua Fighter». Estarán divididos en zonas.

LAS CLAVES

1 **LOS ESCENARIOS.** Serán interactivos, es decir, que estarán divididos en varias zonas y habrá objetos para lanzarle al contrario.



2 **LOS 10 LUCHADORES.** Tendrán habilidades muy distintas y cada uno podrá protagonizar su propio modo Historia.



Junio **Titus** **Lucha**

BARBARIAN

Mira muchacho, el mes que viene te voy a pulir a base de golpes con la espada. Y voy a llamar a otros seis bárbaros colegas que...

COMBATES SALVAJES, con ambientación de espada y brujería entre luchadores fantásticos y sin más complicación que eliminar al contrario de la manera más bestia posible es básicamente lo que ofrecerá «Barbarian». Un juego que, por cierto, no tendrá nada que ver con la serie del mismo nombre que salió para Spectrum hace más de una década, aunque la verdad es que su mecánica será muy parecida. Dispondremos de 12 arenas bastante grandes que, igual que en «Dead or Alive 2», estarán divididas en zonas que podremos utilizar para plantear nuestra estrategia de combate.

EN ESTOS ESCENARIOS habrá además multitud de elementos que nuestros luchadores podrán coger y utilizar para golpear al contrario. Es decir, que la cosa promete ser una mezcla entre «Dead or Alive» y «Power Stone», aunque con toques de rol, ya que se incluirá un modo de juego Historia consistente en 110 combates que contarán con argumento.
Lo que se perfila más atractivo es la posibilidad de mantener combates de hasta 8 personajes, cuatro manejados por humanos (con Multitap) y otros cuatro controlados por la consola. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Lo de las luchas salvajes nos mola mucho, los luchadores son originales y técnicamente es muy correcto, pero veremos si no se hace muy repetitivo.

Los parpadeos se pagan



BURNOUT

MAYO'02



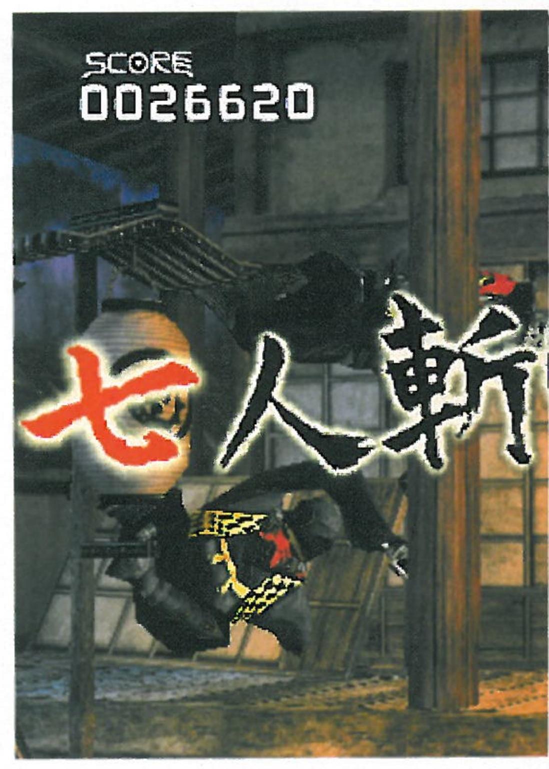








LA KATANA es la gran protagonista del juego. No sólo sirve para atacar, sino también para defendernos.



ESPADAZOS MAZAN

¿Qué tal os parecería viajar al Japón medieval y convertiros en un poderoso guerrero samurai con espada y todo? No, no es que Namco haya inventado la máquina del tiempo, lo que pasa es que ha diseñado una recreativa con la que se pueden vivir los combates más intensos.



↑ EL MUEBLE

Así de espectacular es esta máquina, que en lugar de pistola utiliza un sable de plástico, y que incorpora sensores para detectar nuestros movimientos. Además, incluye también unos altavoces que generan sonido envolvente. Vamos, que es realista a tope.

LO QUE DEBES SABER

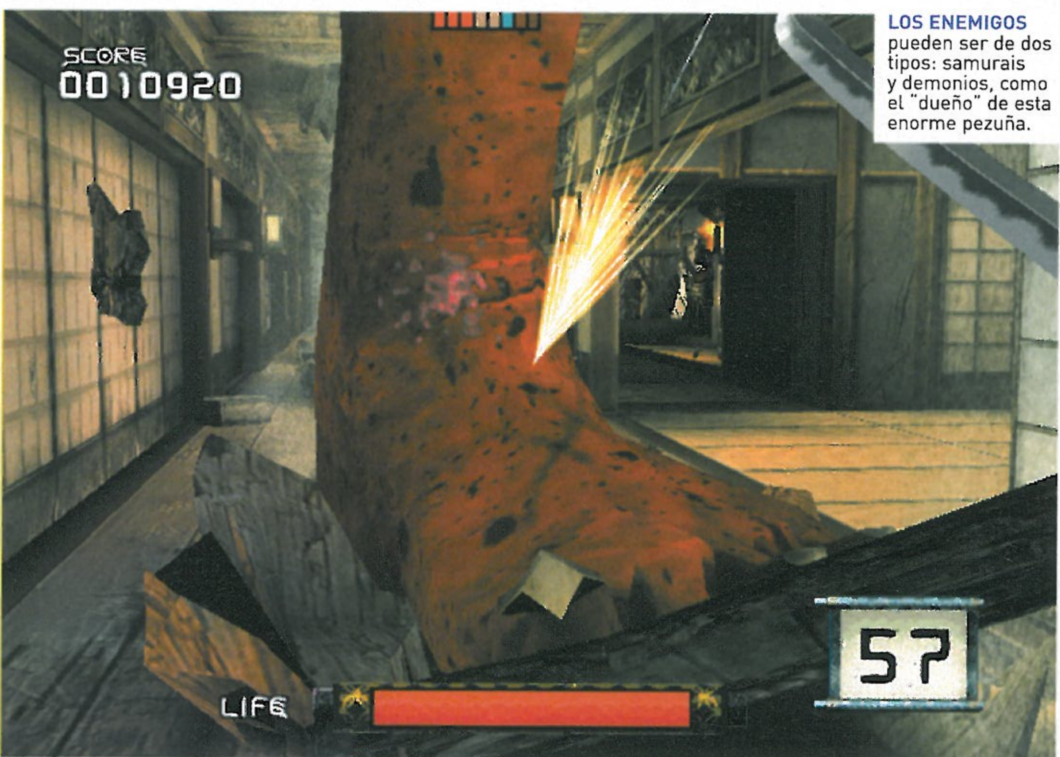
- **TIPO DE JUEGO:** Acción
- **COMPAÑÍA:** Namco
- **LANZAMIENTO:** FECHA: Junio de 2002 LUGAR: Japón
- **NÚMERO DE JUGADORES:** 1
- **PRECIO DE LA PARTIDA:** 100 yens (0,80 euros)
- **CONVERSIÓN:** PlayStation 2



LOS PROGRAMADORES son los mismos que hicieron «Time Crisis II», un juego que también corre en la placa Naomi y fue convertido para PlayStation 2.



ESTOS NINJAS son muy rápidos y se abalanzan contra nosotros desde cualquier parte del escenario ¡Banzai!



LOS ENEMIGOS pueden ser de dos tipos: samurais y demonios, como el "dueño" de esta enorme pezuña.

EN PRIMERA PERSONA
FLASH OF BLADE

LOS COMBATES A ESPADA debían ser la manera más común de resolver las discusiones en el Japón medieval, pero lo malo es que a la primera de cambio te encontrabas jugándote la vida por una tontería. Para que podamos ver lo difícil, y al mismo tiempo divertido, que resulta manejar una de estas katanas, Namco ha diseñado el primer "simulador de samurai" en primera persona.

«Mazan» se desarrolla igual que cualquier arcade de disparos: nos colocamos sobre una alfombrilla que nos sirve para movernos y esquivar, mientras intentamos atizarle con una espada de plástico a los enemigos que van apareciendo en pantalla. Y como ellos son malos, pero no tontos, intentan hacernos picadillo, así que también adoptamos posiciones defensivas para detener sus golpes.

¿Cómo detecta la máquina nuestros movimientos? Pues gracias a los sensores que "nos vigilan" mientras jugamos, y que nos permiten realizar casi cualquier acción: saltar, agacharnos, atacar... ¡y acabar la partida agotados!



LA ACCIÓN se sigue desde una cámara subjetiva. Delante nuestro desfilan rivales variados y bien realizados.

LAS TRES MÁQUINAS DE NUEVA GENERAC

¿CUÁL ES T CONSOLA ID



PlayStation 2

Es la segunda consola de Sony, lleva dos años en el mercado y sigue la estela de superventas de su antecesora PSOne. Con su elegante diseño y su DVD de serie, Sony ha querido que encaje perfectamente en el salón de casa.

GameCube

Creada por Nintendo, la compañía más veterana de la historia de las consolas, es la más clásica de las tres, ya que está pensada sólo para jugar y no incorpora ningún extra. Destacan su peculiar diseño y su atractivo precio.



IÓN, A EXAMEN

U
EAL?

Ya están aquí: desde el próximo 3 de mayo, con la llegada de GameCube, los jugones españoles ya tendremos en las tiendas las tres consolas de nueva generación. Por eso creemos que ha llegado el momento de someterlas a un riguroso examen, de forma que podáis conocer con exactitud qué es lo que ofrece ahora mismo cada una de ellas y cuáles son los elementos que tienen a favor y en contra que pueden hacer que os decantéis por una u otra.

Xbox

Esta robusta y pesada máquina supone el estreno de Microsoft en el mundo de las consolas. Su mejor carta de presentación son las prestaciones técnicas que tiene, las más potentes de las tres consolas.

LO QUE DEBÉIS SABER

- Esta es la 5º generación de consolas de videojuegos
- Todas incorporan procesadores de 128 bits
- Detrás de ellas están Sony, Nintendo y Microsoft, tres de las compañías más importantes del mundo.
- Se espera que entre las tres lleguen a vender más de 180 millones de unidades en todo el mundo.

PlayStation 2

UNA COMPLETA MÁQUINA MULTIMEDIA AL ALCANCE DE TODOS

Un año y medio después de su salida, la más veterana de las consolas de nueva generación se encuentra en un momento inmejorable: su sensacional catálogo de juegos, su creciente popularidad y la implantación cada vez mayor del DVD la están llevando a cifras de ventas alucinantes y a la consagración definitiva como consola de masas.

datos básicos

- compañía: **Sony**
- precio: **299,91 € (49.900 ptas.)**
- packs: **•PS2 + «Metal Gear 2»: 344,90 € (57.387 ptas.)** **•PS2 + «Moto GP 2»: 344,90 € (57.387 ptas.)**
- disponible desde: **29 de noviembre de 2000**
- formato: **DVD (4x), CD (24x)**
- funciones: **Juegos, música, DVD-Vídeo, juego online, Internet.**
- precio de los juegos: **De 19,95 (3. 300) a 72€ (12.000).**

COMPAÑÍA

A FAVOR: Sony tiene ya seis años de experiencia en el mercado y ha demostrado con PlayStation que sabe hacer consolas que triunfan, y que además conoce los gustos de los jugadores haciéndose con las licencias más jugosas. Es una compañía con poderío económico suficiente como para apoyar cualquier proyecto presente o futuro para su consola. Detalles como la adquisición de gran parte de las acciones de Square (la compañía desarrolladora de «Final Fantasy») demuestran la fuerte apuesta que realiza por asegurar el futuro de PS2.

EN CONTRA: Su política respecto a algunos aspectos de PS2 ha sido poco clara, y sigue sin desvelarnos a estas alturas qué va a ocurrir en Europa con el juego online y con PlayOnline, el servicio de Square para relacionarse con otros jugadores por Internet. Tampoco sabemos de qué manera se va a gestionar la información que podremos bajar al disco duro, ni cuándo estarán disponibles estas funciones. También han surgido quejas por parte de algunos usuarios debido a la fría atención de Sony cuando tienen problemas técnicos con sus consolas.

Valoración: ★★★★

JUEGOS PRESENTES Y FUTUROS DE PS2

Títulos disponibles

A FAVOR: PS2 tiene un catálogo de 500 juegos de todos los géneros, algunos totalmente revolucionarios y exclusivos, que por sí solos hacen que merezca la pena comprarla. Y a esto sumadle otros 1.000 juegos de PSone...

EN CONTRA: La mayoría de los juegos del catálogo que salieron durante el primer año de vida de la consola no aprovechan su potencial, limitándose a ser conversiones o segundas partes de juegos de PSone.

Valoración: ★★★★★

3 juegos imprescindibles



Final Fantasy X
SQUARE — RPG
La saga que nos acompaña desde SNES luce como nunca en PS2. El mejor RPG del mundo.



Gran Turismo 3
SONY — VELOCIDAD
El mejor juego de la historia en su género, con 200 coches y un apartado técnico casi perfecto.



Virtua Fighter 4
SEGA — LUCHA
Este juego marca un nuevo nivel en su género, con un apartado visual y un control impecables.

y la estrella actual es...



METAL GEAR SOLID 2
KONAMI — AVENTURA DE ACCIÓN
LA OBRA MAESTRA DE LAS AVENTURAS, cortesía del gran Hideo Kojima, es de momento un título exclusivo de PS2, y la mejor razón para acercarse a ella. Su original sistema de juego a base de evitar el enfrentamiento con los enemigos mediante el sigilo y su sensacional realización lo convierten en el mejor.

datos técnicos

- procesador: **Sony "Emotion Engine" 295 Mhz**
- procesador gráfico: **Sony Graphics Synthesizer 150 Mhz.**
- memoria ram: **32 MB**
- memoria de vídeo: **4 MB**
- canales de sonido: **48**
- memoria de sonido: **4 MB**
- puertos para mandos: **2**
- puertos para memory card: **2**
- **DVD-video Sony**
- otras conexiones: **2 puertos USB, 1 salida multicable audio-vídeo, 1 salida óptico digital, 1 puerto para tarjeta PCMCIA, puerto iLink para conexión en red.**

→ PRECIO

A FAVOR: Llevarse a casa por 300 € una consola de última generación, con un catálogo de más de 500 juegos y un reproductor de DVD Sony de nivel medio hace que su relación calidad-precio resulte estupenda. Además, ya se pueden adquirir juegazos por menos de 30 €.

EN CONTRA: Al no incluir disco duro ni módem, pagamos menos al adquirirla, pero luego habrá que "soltar más tela" si queremos contar con todas esas funciones. El mando del DVD requiere para funcionar al completo una Memory Card que hay que comprar obligatoriamente (39,95€), a la que le quitamos 2,2 MB de espacio cuando instalamos los drivers.

Valoración: ★★★★☆

→ OTRAS FUNCIONES

A FAVOR: Es compatible con todos los juegos de PSone, e incluso los mejora en imagen y rapidez de carga, y reproduce CD de música y DVD vídeo con muy buena calidad de imagen sin necesidad de comprar un mando aparte. Su gran cantidad de puertos de conexión, sobre todo los USB, permitirán conectar a la consola cámaras digitales y disfrutar de juego online y navegación por Internet.

EN CONTRA: Mientras en Japón PS2 ya disfruta de plena funcionalidad, a estas alturas no sabemos cuándo van a salir a la venta en España ni el disco duro, ni el módem, ni la pantalla TFT, ni que nivel de prestaciones darán todos ellos.

Valoración: ★★★★☆

→ CAPACIDAD TÉCNICA

A FAVOR: En dos años, PS2 ha mostrado que las dificultades iniciales para programar que las compañías le achacaban están plenamente superadas, y que es una máquina de gran capacidad a la que se le está sacando todo el jugo. Los programadores ya dominan los kits de desarrollo y el hardware de la consola, y así, tenemos juegos de una calidad impensable hace un año. Está en el cénit de su poder de diversión.

EN CONTRA: Al ser la primera de las tres consolas de nueva generación que salió al mercado, su tecnología queda por debajo de lo que ofrece GameCube y sobre todo Xbox. Las cifras de su procesador o su escasa memoria de vídeo abren la posibilidad de que a medio o largo plazo no sea capaz de cumplir con las exigencias técnicas de los futuros juegos y quede en desventaja. Sólo tiene dos conectores para mandos.

Valoración: ★★★☆☆

accesorios más importantes

- **Dual Shock 2:** 32,90 € (5.474 ptas.)
- **Mando a distancia DVD:** 29,90 € (4.975 ptas.)
- **Tarjeta de memoria:** 42,90 € (7.138 ptas.)
- **Multitap:** 49,90 € (8.303 ptas.)
- **Soportes horizontales o verticales:** 17,90 € (2.978 ptas.)

Títulos en desarrollo

A FAVOR: El apoyo de compañías como Konami, Capcom, Electronic Arts, Activision, Square o los equipos de desarrollo de Sony aseguran sagas tan golosas como «Final Fantasy», «Metal Gear» o «Gran Turismo».

EN CONTRA: Parece que el catálogo está algo encasillado, y se repiten una y otra vez los mismos géneros. Pero sobre todo, tras ver «Metal Gear Solid 2» nos preguntamos: ¿habrá tocado ya techo la consola?

Valoración: ★★★★☆

3 de los juegos más prometedores



El Señor de los Anillos
■ EA ■ AVENTURA DE ACCIÓN
Basado en la segunda película, "Las Dos Torres", nos meterá en la búsqueda del anillo único.



Tekken 4
■ NAMCO ■ LUCHA
La continuación de la mejor saga de lucha de PSone va a ponerle las cosas muy difíciles a «VF4».



Tomb Raider: A. of Darkness
■ EIDOS ■ AVENTURA DE ACCIÓN
Lara, Lara, pronto estarás con nosotros en tu nueva aventura exclusiva, estilo Solid Snake.

y el más esperado es...



FINAL FANTASY XI
■ SQUARE ■ RPG ONLINE
EL GRAN JUEGO ONLINE DE PS2 está a punto de salir en Japón. Si «Final Fantasy X» ya es bueno, imaginad una calidad gráfica similar, pero con libertad total para decidir nuestras acciones en un mundo fantático con cientos de jugadores simultáneos. Requerirá que compremos un módem.

Xbox

LA TECNOLOGÍA MÁS AVANZADA AL SERVICIO DE LOS JUEGOS

Microsoft ha entrado con decisión en el mundo consolero creando la máquina más potente de la nueva generación. Tras su carcasa de tamaño exagerado y su gran peso se esconden un disco duro, un DVD de gama media, un rapidísimo procesador y el chip gráfico más avanzado jamás creado para una consola. Un titán de la técnica.

datos básicos

- compañía: **Microsoft**
- precio: **299 € (49. 749 ptas.)**
- packs: **No tiene**
- disponible desde: **14 de marzo 2002**
- formato: **DVD (5x)**
- funciones: **Juegos, música, DVD-Vídeo, juego en red, juego online**
- precio de los juegos: **desde 73,90 € (12.296 ptas.)**

COMPAÑÍA:

A FAVOR: Microsoft tiene experiencia como desarrolladora de juegos de PC, donde ha obtenido éxitos como la genial serie de estrategia «Age of Empires». También tiene un amplísimo conocimiento del hardware y excelentes relaciones con las compañías desarrolladoras de tecnología, cosa que se manifiesta en las impresionantes especificaciones técnicas de Xbox. Su poderío económico garantizaría que, al contrario de Sega, pudiera mantener la consola en la batalla contra Sony y Nintendo en el caso de que en sus inicios no rompiese a nivel de ventas.

EN CONTRA: No tiene ninguna experiencia en el ámbito de las consolas. Un ejemplo de ello es el diseño del mando de control, demasiado voluminoso para el usario medio (de hecho, ya han tenido que lanzar otro mando más pequeño). Además, aunque ha establecido relaciones con algunas de las compañías más punteras del mundo consolero, con esto no basta. Para triunfar hay que hacerse con las sagas más populares («Final Fantasy» y «Resident Evil», por ejemplo) y en eso parten con ventaja Sony y Nintendo.

Valoración: ★★★☆☆

JUEGOS PRESENTES Y FUTUROS DE XBOX

Títulos disponibles

A FAVOR: El catálogo de lanzamiento es bastante amplio y algunos juegos resultan mucho mejores que los que acompañaron en su salida a PS2, y a la altura de los mejores de GameCube. Todos tienen sonido 5.1 real.

EN CONTRA: Aunque a nivel gráfico todos brillan a gran altura, sólo «Halo» y «Wreckless» han demostrado por ahora lo que puede dar de sí Xbox. Las conversiones de juegos de PS2 apenas han incluido novedades.

Valoración: ★★★☆☆

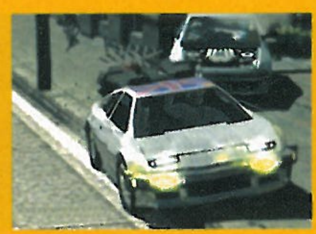
3 juegos imprescindibles



Dead Or Alive 3
TECMO — LUCHA
Las luchadoras más atractivas se unen a un control sencillo y unos golpes espectaculares.



Project Gotham
BIZARRE — VELOCIDAD
Una versión mejorada a nivel gráfico de «Metropolis» de DC, con un nuevo sistema de puntos.



Wreckless
ACTIVISION — ACCIÓN/VELOCIDAD
Impresionante a nivel técnico, ofrece salvajes persecuciones para detener a unos mafiosos.

y la estrella actual es...



HALO
BUNGIE — SHOOT'EM UP SUBJETIVO
EL MEJOR JUEGO DE LA CONSOLA, y el único que demuestra su potencia en todas sus facetas. Metidos en la piel de un marine que se enfrenta a unos alienígenas, disfrutamos de gráficos apabullantes, acción sin descanso y un sensacional sonido. Ojalá en el futuro todos los juegos de este género sean así.



datos técnicos

- procesador: **Intel PIII 733 Mhz.**
- procesador gráfico: **nVidia G-Force Xbox 250 Mhz.**
- memoria ram: **64 MB unificada**
- canales de sonido: **64**
- puertos para mandos: **4**
- puertos para memory card: **ninguno** (están en los mandos)
- **DVD-vídeo Thompson** (imprescindible mando a distancia)
- **Decodificador Dolby Digital para sonido 5.1** (requiere altavoces)
- **Disco duro 8 GB**
- **Tarjeta Ethernet 1/100 para banda ancha y juego en red** (conexión de hasta 4 consolas)

PRECIO

A FAVOR: Si tenemos en cuenta todos los elementos que incluye, y que la tecnología de los mismos es la más avanzada, es la consola proporcionalmente más barata, incluso teniendo que comprar aparte el mando del DVD. Por 299 € + 53,90 € de mando de DVD tenemos todo lo necesario para el presente y el futuro.

EN CONTRA: Tras la sorprendente bajada de precio, la única pega que le podemos poner es que no podamos usar el DVD nada más comprar la consola si no compramos también el mando. Eso, y que después también hay que pagar más por los juegos y los accesorios, que son más caros que los de las otras consolas.

Valoración: ★★★★☆

OTRAS FUNCIONES

A FAVOR: El disco duro permite almacenar CD de audio para escucharlos mientras jugamos, acelerar los tiempos de carga de los juegos y ahorrar dinero en tarjetas de memoria. La tarjeta Ethernet permitirá jugar con banda ancha cuando Microsoft establezca el servicio. Se pueden conectar todas las consolas que queramos en serie para partidas cuyo único límite lo ponen los desarrolladores. Reproduce DVD-vídeo con la misma calidad que PS2.

EN CONTRA: El servicio online será exclusivamente para juegos y no se podrá navegar por Internet, mientras que PS2 ofrecerá ambas cosas. Para ver DVD-vídeo hay que comprar un mando.

Valoración: ★★★★☆

CAPACIDAD TÉCNICA

A FAVOR: Ateniéndonos a los números (procesador y potencia del chip gráfico) y prestaciones (disco duro, banda ancha, DVD y decodificador Dolby Digital, todo ello de serie) es la consola más potente y la mejor preparada para afrontar el futuro. Microsoft ha sabido aunar lo mejor del hardware de PC con la simplicidad de uso de las consolas para crear un sistema del que podemos esperar grandes cosas.

EN CONTRA: Si acaso, la ausencia de puertos de expansión para conectar futuros accesorios (aunque con sus prestaciones es posible que no vaya a necesitar nada a medio plazo). Un error es que la salida para conectar el audio digital no se encuentra en la propia consola (en PS2 sí), sino en un cable de vídeo que se vende por separado y al cual hay que conectar a su vez al cable óptico digital que va al amplificador.

Valoración: ★★★★★

accesorios más importantes

- **Pad de control:** 42,90 € (7.138 ptas.)
- **Mando a distancia DVD:** 53,90 € (8.968 ptas.)
- **Tarjeta de memoria (8 MB):** 53,90 € (8.968 ptas.)
- **Cable Link para red:** 31,90 € (5.308 ptas.)

Títulos en desarrollo

A FAVOR: Todo el mundo coincide en que programar para Xbox es muy sencillo, por lo que ya tiene en desarrollo más juegos incluso que GameCube. Además, la consola no ha hecho más que empezar a mostrar su capacidad.

EN CONTRA: Le faltan los juegos emblemáticos del mundo consolero. Microsoft quiere crear sus propios mitos interactivos, pero para ello va a necesitar un tiempo precioso que dejará ventaja a Sony y Nintendo.

Valoración: ★★★★☆

3 de los juegos más prometedores



El Señor de los Anillos
VIVENDI ■ AVENTURA DE ACCIÓN
No confundir con el de EA. Es el primero de una serie de ocho juegos basados en los libros.



Elder Scrolls III: Morrowind
BETHESDA ■ RPG
Proveniente del PC, ofrecerá la mayor libertad de acción jamás vista en un juego de consola.



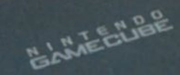
Project Ego
BIG BLUE BOX ■ RPG
Otro juego de rol muy original, donde la personalidad del héroe se irá adaptando a la nuestra.

y el más esperado es...



UNREAL CHAMPIONSHIP
DIGITAL EXTREMES ■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO

SE ESPERA QUE SEA EL "NO VA MÁS" DE LA ACCIÓN y el juego definitivo para demostrará las posibilidades multijugador de Xbox tanto en red como online. Será exclusivo de este consola y el juego más avanzado de su género, con niebla volumétrica, montones de personajes en pantalla y una acción apoteósica.



GameCube

UNA CONSOLA CREADA EXCLUSIVAMENTE PARA JUGAR

Nintendo lo tiene claro: GameCube está pensada sólo para jugar, y el alucinante precio al que sale hace que el que quiera un DVD se lo pueda comprar aparte. Por ello se ha apostado por un diseño compacto y, sobre todo, por un catálogo de juegos que promete ser impresionante.

datos básicos

- compañía: **Nintendo**
- precio: **199 € (33.111 ptas.)**
- packs: **Ninguno**
- disponible desde: **3 de mayo de 2002**
- formato: **Mini- DVD**
- funciones: **Juegos**
- precio de los juegos: **60 € (9.983 ptas.)**

→ COMPAÑÍA:

A FAVOR: Nintendo es la compañía de videojuegos más veterana de las tres que fabrican consolas y además apuesta sobre seguro: conoce perfectamente los gustos de sus usuarios, y sabe ofrecerles con cada nueva consola el mismo estilo de juegos que tanto les gusta. Y en Nintendo está Miyamoto, el genio creador de las series «Mario» y «Zelda», que vuelve a mostrar su apoyo y fidelidad desarrollando juegos que consiguen vender consolas por sí solos. Además siempre ha mostrado una fidelidad exquisita hacia todos sus seguidores.

EN CONTRA: Sigue manteniéndose al margen de las tendencias del mercado, ignorando en muchos casos las innovaciones tecnológicas. Ya ocurrió en N64 con el cartucho cuando las otras consolas incorporaban CD y ahora vuelve a repetirlo usando el Mini-DVD (PS2 y Xbox utilizan DVD), más difícil de fabricar y con menor capacidad de almacenamiento. N64 recibió un escaso apoyo del resto de compañías debido al cartucho y habrá que ver qué facilidades les da ahora Nintendo con el Mini-DVD, ya que ello repercutirá en el futuro catálogo de GC.

Valoración: ★★★★★

JUEGOS PRESENTES Y FUTUROS DE GC

Títulos disponibles

A FAVOR: Entre los primeros títulos del catálogo ya hay dos muy buenos "made in Miyamoto" («Luigi's Mansion» y «Pikmin»), y tiene uno que justifica su compra: «Rogue Leader». Todos los géneros tienen un buen representante.

EN CONTRA: La mayoría de los juegos de lanzamiento son conversiones de títulos que salieron en PS2 hace meses. Los juegos de Sega se nos quedan muy cortos en calidad comparados con su «Virtua Fighter 4» para PS2.

Valoración: ★★★☆☆

3 juegos imprescindibles



Luigi's Mansion
NINTENDO — AVENTURA
El hermano de Mario se mete a cazafantasmas en una mansión terroríficamente divertida.



Super Smash Bros. Melee
NINTENDO — LUCHA
¿Pikachu contra Mario y Link? Emocionantes peleas entre los personajes Nintendo. ¡Ueiiiiii!



Wave Race Blue Storm
NINTENDO — VELOCIDAD
Segunda parte del de N64, es un gran simulador de motos de agua con opción de 4 jugadores.

y la estrella actual es...



STARS WARS ROGUE LEADER
LUCASARTS — SHOOT'EM UP
EL MEJOR JUEGO DEL LANZAMIENTO nos coloca a los mandos de las naves de "La Guerra de las Galaxias" para derrotar a Darth Vader y al Imperio en las batallas más intensas y espectaculares de la trilogía cinematográfica. GameCube demuestra todo su poder con unos gráficos y un sonido alucinantes.



datos técnicos

- procesador: **IBM "Gekko" 485 Mhz.**
- procesador gráfico: **NEC "Flipper" 162 Mhz.**
- memoria ram: **40 MB**
- canales de sonido: **64**
- memoria de sonido: **16 MB**
- puertos para mandos: **4**
- puertos para memory card: **2**
- **Mini-DVD Panasonic**
- otras conexiones: **Salida analógica AV, salida Digital AV, 2 puertos serie de alta velocidad, 1 puerto paralelo de alta velocidad**

→PRECIO

A FAVOR: Es la consola de nueva generación más barata del mercado: cuesta 100 € menos que PS2 y Xbox. Al precio que está, el que quiera un DVD para ver películas se lo puede comprar perfectamente por esos 100 € de diferencia. Y así el que no piense usar el DVD no tiene que pagar por él. Una jugada maestra.

EN CONTRA: Es la consola por la que menos paga el comprador, pero también va contracorriente con la tendencia actual de ofrecer cada vez más prestaciones. Para disfrutar del juego online habrá que comprar un módem en el futuro. Xbox y PS2 salen más caras, pero también podemos hacer más cosas con ellas.

■ Valoración: ★★★★★

→OTRAS FUNCIONES

A FAVOR: GameCube se puede conectar con Game Boy Advance para intercambiar información en determinados juegos, abriendo la puerta a experiencias completamente originales. Incluso permite que GBA se utilice como otro mando de control para algunos juegos. El módem ya ha sido presentado en Japón, y sabemos que Nintendo tiene intención de lanzar juegos online.

EN CONTRA: El módem no viene de serie y no tendrá navegación por Internet. Puede llegar a necesitar en el futuro un disco duro del que por ahora no hay noticias. No puede reproducir DVD-vídeo, ni se puede escuchar música.

■ Valoración: ★★☆☆☆

→CAPACIDAD TÉCNICA

A FAVOR: GameCube se coloca a medio camino entre PS2 y Xbox. Sin alcanzar las impresionantes cifras técnicas de esta última, se sitúa por encima de la consola de Sony tanto en rapidez de procesador como en cantidad de memoria destinada a la gestión de gráficos. Es una consola perfectamente diseñada para su única función, que es jugar, por lo que es difícil que lleguemos a encontrarle alguna fisura.

EN CONTRA: El mini-DVD, aunque supone un enorme adelanto respecto al cartucho de N64, tiene mucha menos capacidad que un DVD normal, lo que puede hacer que los juegos se vean limitados respecto a los del resto de sistemas, aunque es verdad que 1,5 gigas dan para muchísimo. No incluye módem ni disco duro. La ausencia de puertos USB también puede jugar en su contra en un futuro.

■ Valoración: ★★★★☆

accesorios más importantes

- **Pad de control:** 40 € (6,655 ptas.)
- **Memory Card (4 MB):** 20 € (3,327 ptas.)
- **Cable Link para conexión con GBA:** 12, 99 € (2.161 ptas.)

Títulos en desarrollo

A FAVOR: Tenemos a Miyamoto haciendo como loco segundas partes de sus series más famosas, Rare prepara su artillería, hay un Pokémon a la vista, cuatro «Resident» en desarrollo... Y también tendremos juegos online.

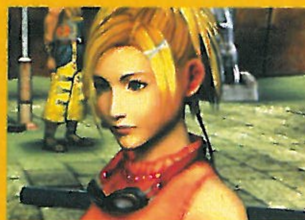
EN CONTRA: Aunque es cierto que el número de títulos en desarrollo por parte de terceras compañías es bastante alto, hay que ver si mantendrán este ritmo más adelante. Y esperaremos a ver cómo funcionan los mini DVD.

■ Valoración: ★★★★★

3 de los juegos más prometedores



Zelda GameCube
■ NINTENDO ■ AVENTURA DE ACCIÓN
Su aspecto de dibujo animado creará polémica, pero a nivel de juego va a ser sensacional.



Saga Final Fantasy
■ SQUARE ■ RPG
Nintendo se ha camelado a Square para poder tener la serie de rol más importante en GC.



Mario Sunshine
■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS
Sobran las palabras: será la continuación de «Super Mario 64», con el sello de Miyamoto.

y el más esperado es...



SAGA RESIDENT EVIL
■ CAPCOM ■ SURVIVAL HORROR
UNA DE LAS SERIES MÁS EMBLEMÁTICAS del mundo de las consolas va a llegar en exclusiva a GameCube. El primer capítulo será un "remake" del juego de PSone, pero con un nivel técnico de nueva generación que justificará la compra de la consola. Y además, después nos espera el nuevo «Resident Evil 4»...

Los programadores

ÉSTA ES LA OPINIÓN DE LAS PERSONAS QUE HACEN LOS JUEGOS...

Nadie mejor que los creadores de videojuegos, las personas que trabajan con las consolas día a día, para comentarnos cómo ven el futuro de Xbox, PS2 y GameCube. Aquí tenéis en exclusiva lo que opinan cuatro grandes programadores de la industria.

	¿CUÁL ES SU OPINIÓN ACERCA DE CADA UNA DE LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN, ESTO ES, XBOX, PS2 Y GAMECUBE?	¿CUÁLES SON LAS PRINCIPALES VENTAJAS E INCONVENIENTES DE CADA SISTEMA?	¿CUÁL SERÍA EL FUTURO DE CADA UNA DE ELLAS?
GONZO SUAREZ Creador de «Commandos 2»	Cada una nació con la filosofía que caracteriza a la marca que la fabrica. Xbox es una Harley Davidson: todo cilindrada, prestaciones y el tamaño NO es lo más importante. GameCube es la BMW de las consolas: manejable, funcional y clara en su filosofía. Es una máquina de juegos SÓLO para juegos. Playstation2 es la YAMAHA de las consolas y compite con el más pintado.	La ventaja (y el mayor defecto) de Xbox es su capacidad de memoria, versatilidad y velocidad. Es la más potente del mercado. PS2 es la consola más veterana y con menos potencia, pero con un parque de ventas infinito, lo que la hace la más atractiva para desarrollar. La GameCube es la combinación mas sensata entre la solidez de propuesta de Playstation y la potencia de Xbox.	Tradicionalmente han liderado el mercado las consolas que tenían un gran parque de juegos, y no las que ofrecían la propuesta tecnológica mas fuerte. Los juegos carismáticos también han contribuido a la venta masiva de la plataforma para la que se crearon. Ambas cosas son hoy patrimonio de PS2, lo que probablemente le otorgue la hegemonía en el próximo año y medio.
AKIHIRO IMAMURA Productor de la serie «Silent Hill»	Xbox es una consola para fanáticos de los videojuegos. Debería de ser muy popular en Estados Unidos y Europa, pero creo que lo va a tener difícil aquí en Japón. PS2 es la consola más exitosa. El servicio de juego online comenzará dentro de muy poco, y estoy deseando verlo. GameCube es muy fuerte en juegos para jóvenes, pero podemos esperar también calidad en los adultos.	Xbox tiene gran mérito al incluir disco duro y conexiones para red. Podemos esperar para ella muchas conversiones de juegos de PC. PS2 puede atraer a mucha gente gracias a la opción de DVD de base, y su variedad de títulos disponibles es muy amplia y rica. GameCube parte con gran ventaja por la fuerza del contenido de sus juegos y los personajes que tanto tiempo ha estado cultivando Nintendo.	PS2 va a liderar el mercado y Xbox la seguirá de cerca. Creo que Xbox podría concentrarse en juegos online tomando ventaja del equipamiento de hardware. Para GameCube yo me atrevería a asegurar que sí va a haber muchos juegos para adultos, aparte de los juegos para los más jóvenes.
DAVID DIENSTBIER Director Creativo de «Turok: Evolution»	Las prestaciones de las tres son impresionantes, y nos proporcionan la facultad de crear juegos mucho más realistas y excitantes. Las mejoras en gráficos nos permiten diseñar escenarios más realistas y personajes más expresivos. La velocidad de los procesadores nos permite más realismo en las simulaciones físicas y una IA superior. Es un placer poder desarrollar en todas estas plataformas.	Xbox y GameCube han conseguido subir el listón al facilitar el desarrollo, aunque por su parte PS2 nos da una gran versatilidad, como siempre ha hecho Sony. Al solventar los límites de memoria en todas las plataformas se ha aportado un gran beneficio a nuestros desarrollos.	Previsiblemente, todas las plataformas madurarán en líneas de velocidad mejorada, memoria y características. Las posibilidades del juego online serán decisivas en el futuro tanto para editores como para desarrolladores, y serán los usuarios los que decidan cuál de ellas ha aprovechado mejor los avances tecnológicos. Es de esperar que haya juegos cada vez más excitantes y complejos en el futuro.
SHINJI HASHIMOTO Productor de «Final Fantasy X»	Pienso que GameCube y Xbox son unas máquinas bastante interesantes, pero Square va a centrar su desarrollo en PS2.	Preferimos no hablar de defectos. De GameCube nos gusta que pueda conectarse con GBA, porque así se puede llegar a nuevas formas de jugar. De Xbox destaca el disco duro, que le da ventaja en la conexión a Internet. Los dos puntos más positivos de PS2 son el DVD, que le da mucha capacidad a la hora de crear juegos y la potencia gráfica, que ha supuesto un gran salto respecto a PSone.	Esperamos que PS2 sea el formato que más éxito tenga, más que nada porque es el formato que hemos elegido como desarrolladores. Nosotros apostamos plenamente por PS2.

Las conclusiones

...Y AQUÍ TENÉIS LA DE LOS QUE HACEMOS LA REVISTA

Está claro que las consolas de nueva generación son la bomba, y que elegir entre una u otra no es sencillo. Por eso os resumimos aquí los puntos positivos y negativos de cada una, y os contamos cuál es la opinión personal de los miembros de la redacción.

¿Qué es lo mejor y lo peor de cada consola?

Estos son, a nuestro juicio, los puntos que pueden hacer que os decidáis por una consola y las pegas que podrían echaros para atrás y haceros elegir otra distinta. Más claro y sencillo que aquí, imposible:

→ PLAYSTATION 2

A FAVOR: Tiene un catálogo de juegos alucinante, DVD de uso directo, posibilidades de expansión, se podrá jugar online y navegar con ella, y una calidad-precio estupenda. Y tiene a «Metal Gear 2».

EN CONTRA: Se ha quedado atrás en tecnología respecto a Xbox y GameCube. Para disfrutar de todas sus posibilidades habrá que comprar disco duro y módem. ¿A qué esperan con el online?

→ XBOX

A FAVOR: Es la consola más potente. Tiene más extras que ninguna: DVD, módem, disco duro y Dolby Digital. Está preparada para el futuro. Todos los juegos tienen sonido 5.1 real. Tiene a «Halo».

EN CONTRA: El DVD necesita un mando aparte. Le faltan los juegos emblemáticos del mundo consolero, que de momento controlan Sony y Nintendo.

→ GAMECUBE

A FAVOR: Es la más barata de las tres. Su diseño es irresistible, tiene una potencia intermedia entre PS2 y Xbox y va a contar con juegos de Miyamoto, Rare y capítulos de las series «Resident Evil» y «Final Fantasy».

EN CONTRA: No tiene extras. Habrá que adquirir un módem para jugar online. Tendremos que ver las prestaciones del mini DVD en el futuro.

valoraciones finales

	PlayStation2	Xbox	GameCube
Compañía	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★★
Capacidad Técnica	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆
Precio	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★
Otras Funciones	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆
Juegos: Presente	★★★★★	★★★☆☆	★★★☆☆
Juegos: Futuro	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★

NUESTRA OPINIÓN



Mi preferida es...

→ **Manuel del Campo**: Para mí no hay dudas: PS2, ahora mismo, en este mismo instante, es la consola más recomendable, pues, dejando a un lado sus opciones, extras y demás gaitas, lo que realmente importa es que su catálogo de juegos es la bomba, un sueño para cualquier jugón. Las otras dos, lógicamente, acaban de salir y todavía no pueden competir en ese aspecto, aunque a mí me seduce el catálogo de juegos que va a tener GameCube, y la tecnología punta de Xbox. Ambas se lo van a poner muy difícil a PS2, seguro.

→ **Rubén J. Navarro**: Mi tendencia en la vida es la de mirar siempre hacia el futuro, y por eso veo un caballo ganador en Xbox de aquí a un año y medio. Pero en estos momentos lo más práctico es comprar una PS2 por su catálogo de juegos actual, el mejor que he visto nunca en consola alguna. Con GameCube veo que me va a ofrecer unos juegos que me encantan (Zelda, Perfect Dark 2...) pero que ahora mismo no tiene. En resumen: compraría PS2 ahora e iría ahorrando para comprar las otras dos en cuestión de un año.

→ **David Martínez**: Es cierto que ninguna consola me conquistó al principio (debe ser porque se notó mucho más el paso de 16 a 32 bits) pero sé reconocer la calidad en cuanto la veo. Desde «GT 3», PS2 ha recibido el mejor catálogo de juegos que he probado ¡en menos de un año! y encima, ha demostrado que aún hay formas de jugar inexploradas (hace poco se lanzó el primer juego que usa una cámara USB). Pero en esta guerra no hay vencedores ni vencidos, y también seré uno de los primeros en "pillar" una Cube para jugar a «Rogue Leader».

→ **Roberto Ajenjo**: Si sólo nos fijamos en la oferta de juegos o en la popularidad, está claro que PS2 tiene todas las de ganar. Sin embargo, la tendencia actual a llenar las consolas de un montón de accesorios y añadidos de todo tipo me ha hecho plantearme una cuestión: ¿Tendrá razón Nintendo al plantear GameCube como una máquina SÓLO para jugar? Siendo realistas, la gente no se muere por jugar online, por ver DVDs en la consola, ni mucho menos por grabar música en ella. Si tanto "accesorio" acaba por fracasar, GameCube ganará esta batalla.



¡FIGURAS PINTADAS!

¡LISTAS PARA JUGAR!

Un nuevo concepto de los juegos está a tu alcance. Un juego único de miniaturas coleccionables, pintadas, montadas y listas para jugar.

No necesitas consultar complejos libros de reglas o tablas. Sólo tienes que abrir la caja, leer las reglas y empezar a jugar.



Todo lo que necesitas para jugar está en la base móvil de la figura montada y pintada.





WIZKIDS

Infórmate llamando al 934 -150-709



¡Te enseñamos a jugar¡
Próximamente demostraciones en



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 80

«Virtua Fighter 4» Un mito de la lucha se estrena en PlayStation 2, y nosotros ya hemos peleado durante horas para ofreceros el comentario más completo.



PÁGINA 96

«Genma Onimusha» Nos hemos jugado a fondo la primera aventura de terror de Xbox. ¿Tenéis agallas para leer qué tal nos ha parecido?



PÁGINA 92

«Star Wars Rogue Leader» Las naves de "La Guerra de las Galaxias" os esperan en estas cuatro páginas, donde os contamos todo lo que debéis saber sobre el juego más potente que acompaña a GameCube en su lanzamiento.

EN ESTE NÚMERO...

■ LUCHA ■ SEGA ■ 1-2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 8 de mayo

EL REALISMO DE TODOS LOS GOLPES es una de las grandes bazas del juego. No queremos ni pensar en qué estado quedó el pobre hombre que hizo de modelo para los diseñadores gráficos.

EL COMBATE DEFINITIVO

VIRTUA FIGHTER 4



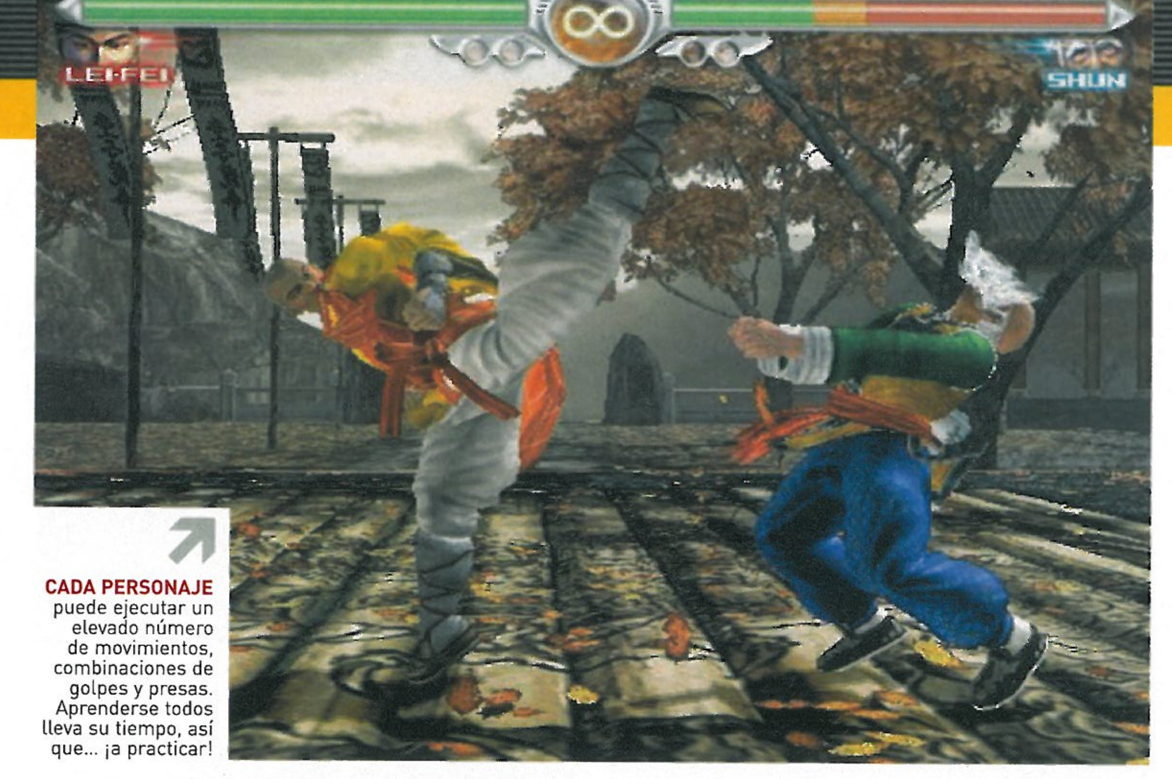
Los personajes que inventaron la lucha en 3D se han puesto en forma de nuevo, y vuelven con un montón de mejoras técnicas y jugables dispuestos a partirle la cara a cualquiera que se ponga chulo.

■ **ESTA POPULAR SAGA DE LUCHA** lleva ya varios años siendo el punto de referencia, junto con «Tekken», de cualquier título de este tipo que salta al ring, tanto en consolas como en recreativas. Su éxito radica en un sistema de juego que consigue algo muy difícil: parece simple, porque sólo usa tres botones, pero en el fondo es técnico y difícil de dominar. Por supuesto, la clave está en las infinitas combinaciones de esos tres botones (patada, puñetazo y defensa) hasta lograr una simulación genial, que en esta entrega ha sido incluso mejorada con respecto a «VF 3».

¿Cómo lo han conseguido? Pues dotando a los luchadores de una gran cantidad de nuevos movimientos, tanto ofensivos como defensivos. En el amplio repertorio de "caricias" de estos profesionales del guantazo se incluyen combos prácticamente incontestables, los espectaculares "reversals" o contraataques, y llaves y presas de todo tipo. Esta avalancha de movimientos da como resultado unos combates muy espectaculares y compensados, en los que se mantiene la emoción hasta el último segundo. Pero es que las novedades van mucho más allá, ya que alcanzan también a los luchadores, con la incorporación de los debutantes Vanessa Lewis y Lei



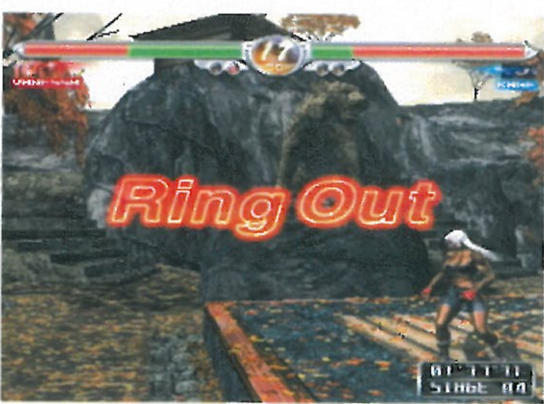




CADA PERSONAJE puede ejecutar un elevado número de movimientos, combinaciones de golpes y presas. Aprenderse todos lleva su tiempo, así que... ¡a practicar!



LOS EFECTOS DE LUZ están muy bien conseguidos y ayudan a ambientar cada escenario. Este contraluz es una pasada.



SI NOS ECHAN DEL RING no sólo perdemos el asalto por la vía rápida, sino que nos pegamos un batacazo de órdago.

PROFESORES DE LUCHA

Una de las opciones más novedosas de «VF 4» es el modo AI System, que nos permite escoger al personaje que queramos para entrenarle y hacer de él una máquina de pelear y ganar combates.



LUCHAMOS CONTRA ÉL para enseñarle todos los movimientos que queremos que aprenda, ya sean llaves o combos.



LOS GUARDAMOS en la tarjeta de memoria y comprobamos sus cualidades en varios combates contra la CPU.





ESTILO PATENTADO

Esta saga siempre ha tenido un estilo de lucha en el que la técnica se impone sobre el "machaque" de botones:

1. **LOS CONTROLES** son bastante básicos. Tan sólo bastan tres botones para realizar toda clase de movimientos.
2. **UNA BUENA DEFENSA** es casi tan importante como los ataques.
3. **LOS COMBOS** de golpes salen con facilidad, y suelen ser de cuatro o cinco impactos como mucho.

Fei, que completan un catálogo de 13 personajes, y a los modos de juego, donde nos encontramos con algunas sorpresas.

→ADEMÁS DE LOS MODOS TÍPICOS DEL GÉNERO, como el Arcade, Práctica y Versus, todos ellos muy divertidos, el juego nos invita a participar en otras dos modalidades tan originales como entretenidas: Kumite y AI System. En la primera tenemos que derrotar a un montón de rivales para ir desbloqueando diversos ítems para nuestros personajes. Por su parte, en el modo AI System cambiamos de papel y nos convertimos en entrenadores de un luchador, a quien debemos enseñarle todos los golpes que queramos que utilice en los combates. Gracias a esta completa oferta de modos de juego nos lo pasaremos de fábula durante un tiempo muy largo, especialmente si pensamos jugar la mayor parte de las veces en solitario.

Pero la verdadera revolución con respecto a los anteriores capítulos de este beat´em up viene dada por su apabullante apartado técnico, que deja en paña- ▸▸

VANESSA LEWIS →

Esta atractiva luchadora luce uno de los mejores cuerpazos de todo el plantel. Es su primera aparición en el torneo Virtua Fighter, por lo que tendremos que vigilarla muy de cerca... ¡si es que se deja, claro!



CONOCE EL MODO KUMITE

Nada más y nada menos que unas 800 peleas nos esperan en esta especie de modo Survival, en el que escalamos puestos en el ranking de luchadores según vamos derrotando a nuestros rivales. Y lo mejor es que guarda un montón de sorpresas...



NUESTRO OBJETIVO es derrotar sucesivamente a unos cuantos adversarios. Duro, ¿verdad?



TRAS UNOS ROUNDS empiezan a "caernos" los regalos: nuevos trajes, gorros... hay de todo.



LAS ANIMACIONES de los luchadores destacan por su gran fluidez y suavidad. El que aprecie un corte, que nos lo diga.



ESTE ESCENARIO tiene unos efectos de agua geniales. Nos dan ganas de pedir un descanso para ponernos el bañador.



LAS PRESAS son movimientos fáciles de ejecutar y restan bastante energía, aunque también se pueden contrarrestar.



LAS REPETICIONES saltan de forma automática cada vez que derrotamos a un contrario. Sentaos y disfrutad.



UN ACABADO TÉCNICO IMPECABLE

TODOS LOS ESCENARIOS Y LUCHADORES que salen en el juego se han creado con una exquisitez técnica fuera de duda. Esto se nota en la expresividad de la cara de cada personaje, en su musculatura, los trajes o la cantidad de elementos animados que dan vida a cada ring. De lo mejor que hemos visto nunca.

← LEI FEI

El otro debutante del torneo es este monje shaolin, que posee una técnica tan depurada como efectiva contra sus oponentes. Ya veis que no tiene un pelo de santo, no os confiéis...

▸▸ les a todo lo que se ha visto en este género en PS2. Para empezar, el diseño de los participantes es sencillamente impresionante. Todos cuentan con un tamaño considerable, y gracias a eso se aprecian mejor las cuidadas texturas de su ropa o la musculatura de sus cuerpos. Mención especial merece la expresividad de sus caras, que recuerdan mucho a las que nos dejaron flipados en «Shenmue 2» de Dreamcast (de hecho, el equipo de programación es el mismo). Las animaciones, suaves y bien enlazadas, también están entre las mejores del género.

→TODOS LOS ESCENARIOS SON RINGS CERRADOS, pero eso no quita para que demuestren su elevada calidad. Valga como ejemplo el decorado de Lion, con un suelo nevado que se aclara poco a poco con nuestras pi-


SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
SQUARESOFT
HOBBY
CONSOLAS

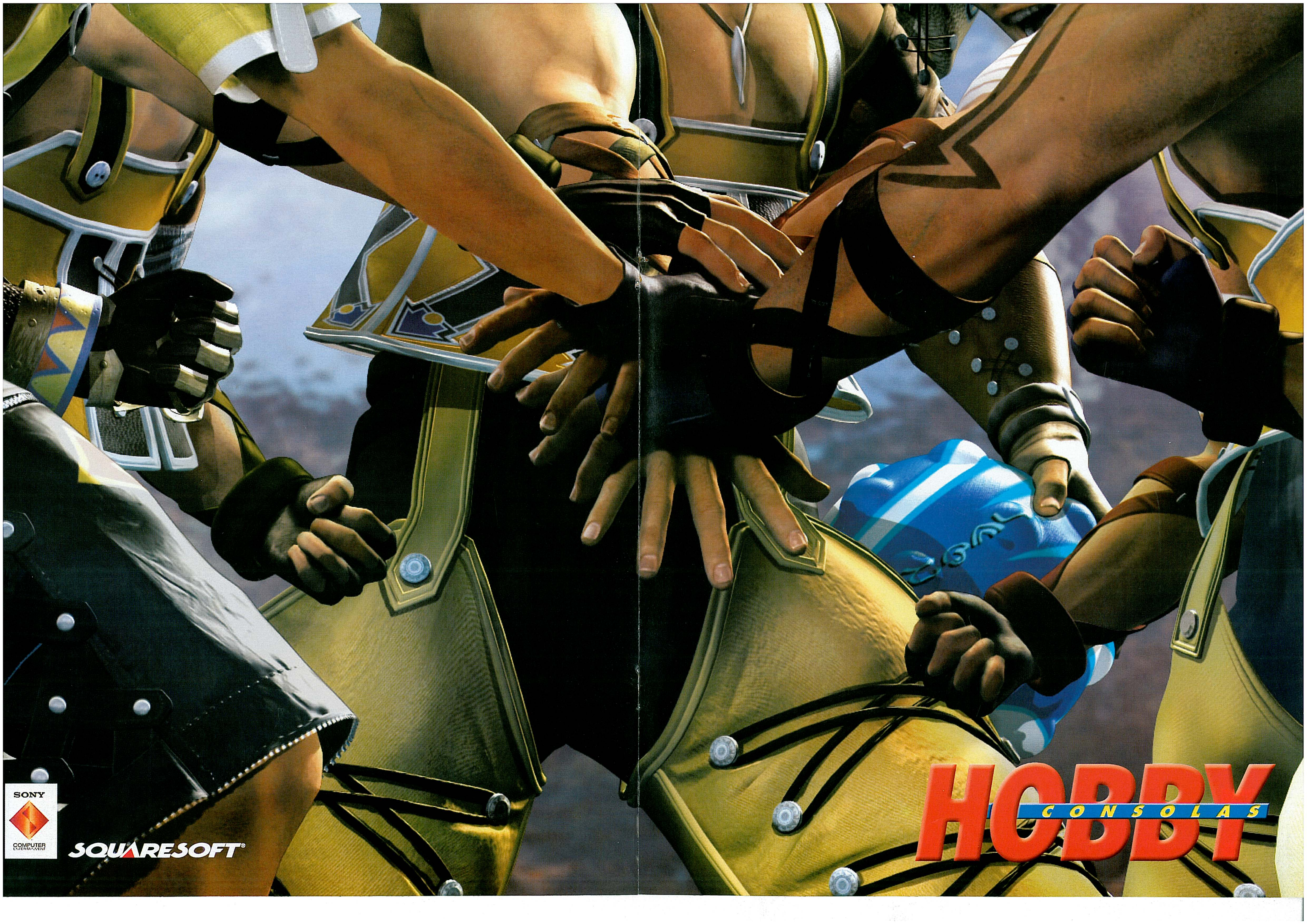

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
SQUARESOFT®
HOBBY
CONSOLAS

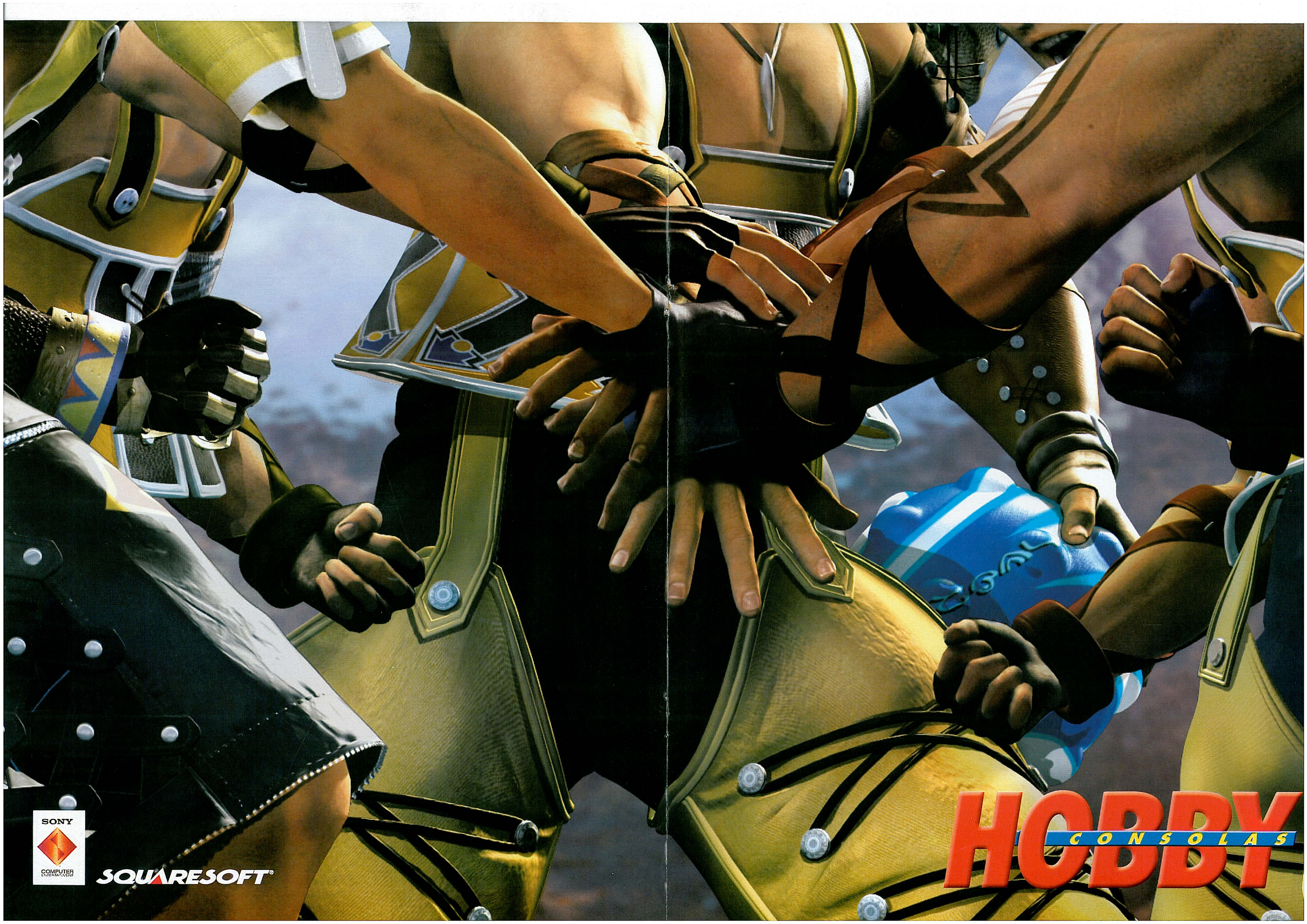

FINAL
FANTASY X

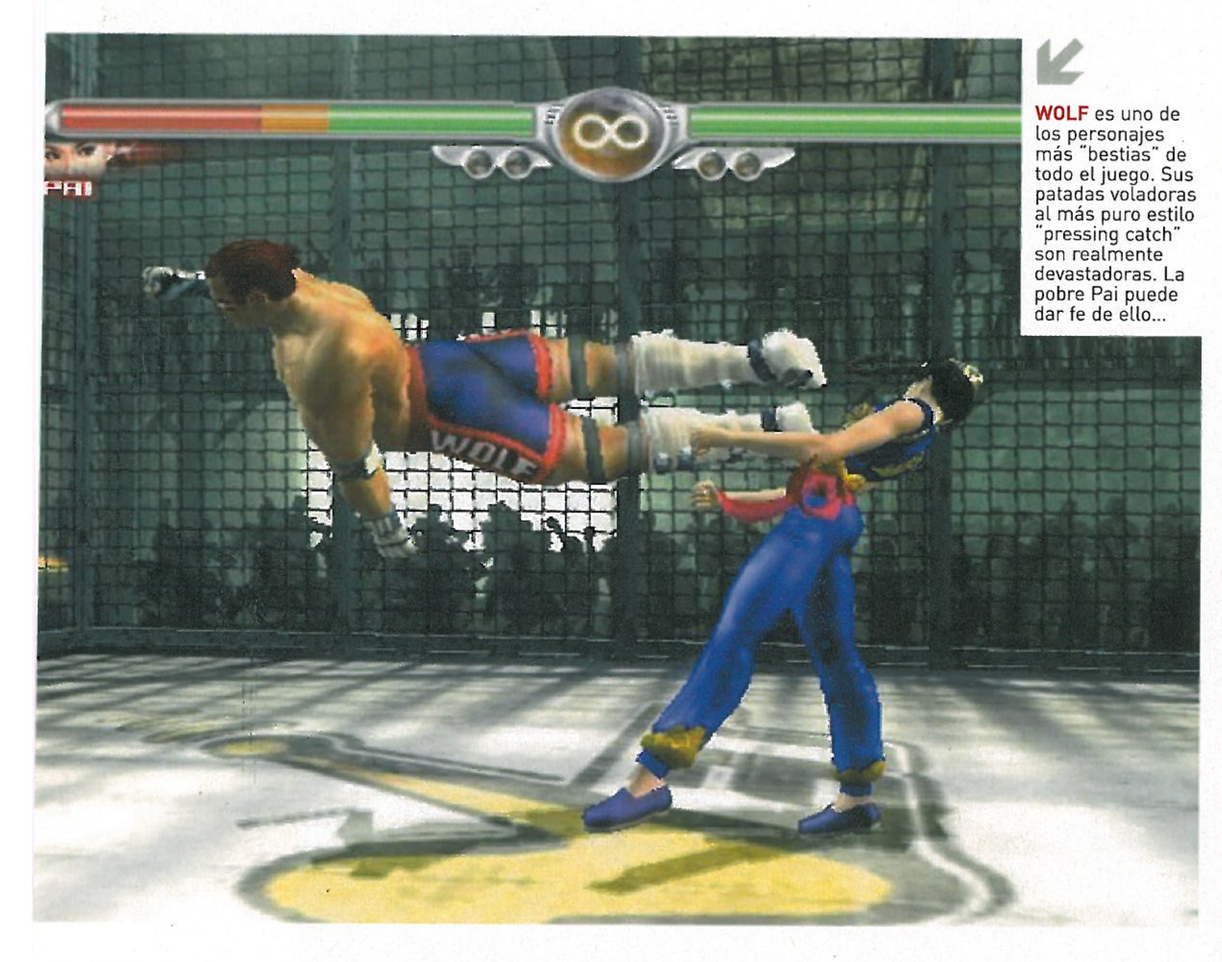

FINAL
FANTASY X


FINAL
FANTASY X


FINAL
FANTASY X


SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
SQUARESOFT®
HOBBY
CONSOLAS


SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
SQUARESOFT®
HOBBY
CONSOLAS



WOLF es uno de los personajes más "bestias" de todo el juego. Sus patadas voladoras al más puro estilo "pressing catch" son realmente devastadoras. La pobre Pai puede dar fe de ello...

LOS 12 + 1 LUCHADORES

Cada personaje de «Virtua Fighter 4» posee un estilo de combatir muy diferente del resto de luchadores. Entre los 13 integrantes del plantel hay maestros de kickboxing, niujitsu, kárate... Y además todos cuentan con una gama de movimientos amplísima.

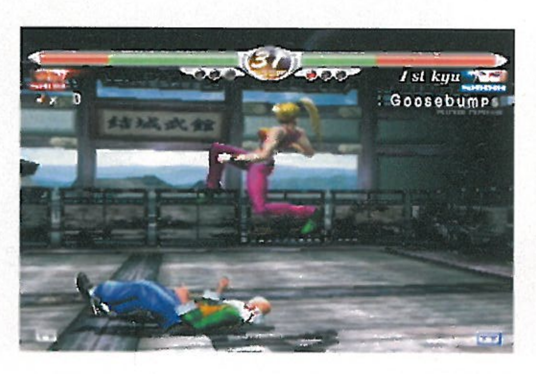


LA CONTUNDENCIA de Vanessa Lewis contrasta con la técnica y la elegancia de Lei Fei.



ESTOS DOS PERSONAJES son de los que más nos gustan por su rapidez de movimientos.

SU GRAN JUGABILIDAD Y UN EXQUISITO APARTADO TÉCNICO NOS SITÚAN ANTE UN JUEGO DE LUCHA IMPRESCINDIBLE







sadas. La única pega que hemos encontrado en el apartado gráfico es la presencia de "aliasing", o bordes dentados, tanto en personajes como escenarios, aunque la verdad es que hay que fijarse muy bien para notarlo, y en modo alguno afectan a la jugabilidad. Por lo demás, sólo nos queda inclinarnos ante el nuevo rey de la lucha y frotarnos las manos esperando su duelo con «Tekken 4»...¿Quién ganará? HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS GRÁFICOS.** Son, de lejos, los mejores en su género en PS2.
- **LOS COMBATES.** Resultan emocionantes hasta el final.
- **EL MODO KUMITE.** Garantiza diversión para muuuuchos meses.

lo peor

- **SOLO TIENE 13 LUCHADORES.** Aunque no afecta demasiado a la duración, se quedan algo escasos.
- **PERFILES DENTADOS.** Se ven tanto en los luchadores como en los escenarios. Mal detalle.

alternativas

El panorama de la lucha en PS2 no era demasiado alentador hasta ahora. Tan sólo destacan **«Tekken Tag Tournament»**, **«Dead or Alive 2»** y **«Bloody Roar 3»**, pero ninguno de ellos está al nivel del nuevo arcade de Sega. Si os va la lucha 2D, podéis probar **«Capcom Vs. SNK 2»**, pero está claro que todo el mundo espera al gran **«Tekken 4»**.

GRÁFICOS El modelado de los luchadores es magnífico y los escenarios son muy sólidos. Si no fuera por el tema de los bordes dentados...	90
SONIDO Las melodías encajan bien con los decorados, pero los contundentes efectos sonoros les roban todo el protagonismo. De gran nivel.	86
DURACIÓN Para un sólo jugador no da mucho de sí, aun con las 800 batallas del Kumite, pero su profunda simulación le hace casi eterno.	89
DIVERSIÓN El planteamiento de los combates nos encanta, y el sistema de control ofrece infinitas posibilidades. ¡Una pasada!.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

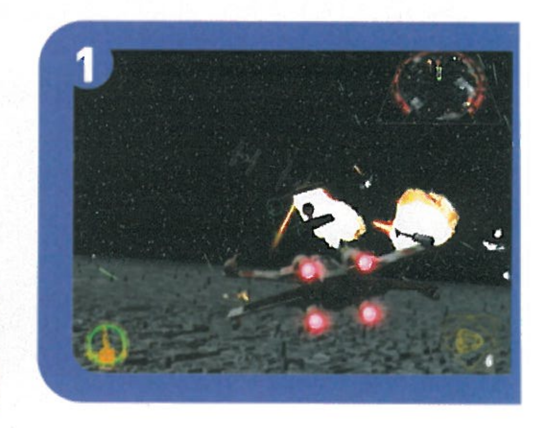
valoración

«Virtua Fighter 4» reúne todas las cualidades que se le pueden exigir a un beat´em up para otorgarle el sello de "alta calidad". Nos referimos a un control asequible pero con muchísimas posibilidades, a un buen plantel de personajes, a cantidad y variedad de modos de juego y a un apartado técnico de lujo. Por tanto, podemos decir que Sega no sólo ha realizado el mejor juego de lucha para PS2, sino uno de los mejores títulos para esta consola. Vamos, que no dejéis de probar este «VF 4». ¡Es la bomba!

■ SHOOT 'EM UP ■ LUCASARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 60,00 € (9.983 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 3 de mayo

LAS NAVES de "La Guerra de las Galaxias" se han recreado al milímetro para participar en alucinantes batallas espaciales que nos permiten vivir los mejores momentos de la primera trilogía.

UNAS BATALLAS "DE CINE"



S.W: ROGUE SQUADRON II

¿No os moríais de envidia al ver cómo Luke acababa con el Imperio pilotando su nave en "La Guerra de las Galaxias"? Pues con este gran juego vamos a poder emularlo en sus mejores batallas.

■ LAS BATALLAS ESPACIALES DE "STAR WARS" son las más espectaculares que se pueden disfrutar en el cine, y a partir de ahora las viviremos también en la nueva consola de Nintendo, ya que nuestra misión en «Rogue Leader» consiste precisamente en ponernos a los mandos de cualquiera de las 7 naves de la Alianza Rebelde (más otras 6 ocultas) y "cazar" a la ingente cantidad de naves imperiales que se crucen en el camino. ¿Cómo lo hacemos? Pues aprovechando el sencillo control de las naves: desde una perspectiva trasera (o desde el interior de la cabina, según prefiramos) debemos perseguir a las naves del Imperio con un punto de mira mientras procuramos no pegárnosla con los obstáculos que aparecen en cada nivel (grandes naves de transporte, asteroides, los edificios de la ciudad nube de Bespin, etc.). Por supuesto, éstos son sólo los movimientos básicos, ya que todos los aparatos tienen un sistema para fijar objetivos como el que usaba Luke al final de la película, armas secundarias, control de velocidad... en fin, todos los "chismes" que aparecen en la trilogía clásica.

En cada fase se nos plantean diferentes misiones que el líder de grupo nos va marcando mediante órdenes sencillas en per-





LOS ESCENARIOS son idénticos a los que aparecen en las tres películas y están recreados con todo detalle. El ambiente de La Guerra de las Galaxias es total. Una pasada.



LOS EFECTOS DE LUZ están a la orden del día, y se mezclan con ondas de calor para lograr un efecto aún más realista.



PILOTAMOS 13 NAVES, cada con características diferentes, pero el control de todas es igual de sencillo y preciso.

SIÉNTATE Y DISFRUTA

Para disfrutar a tope de estos combates, lo mejor es elegir la vista interior -más real- y usar un dispositivo de detección de enemigos:



LOS OBJETIVOS son detectados automáticamente por esta pantalla de combate. Si aparece de color amarillo, ¡a por él!



NUESTRA CABINA también está realizada en 3D, y cuenta con todos los indicadores necesarios para pilotar en su "salpicadero".

ASÍ SE JUEGA

Este es el modo de acabar con las naves del imperio:





1. **APUNTAR CON CUIDADO** a las naves enemigas que se cruzan en nuestro camino.
2. **USAR LAS ARMAS SECUNDARIAS,** que sirven para acabar con los rivales más grandes de cada nivel .
3. **GUIAR** a los demás pilotos del escuadrón con órdenes sencillas.

fecto castellano: acabar con un tipo de enemigo, escoltar las naves de la Alianza, o incluso destruir la Estrella de la Muerte.

➔LA RECREACIÓN DE LAS PELIS EN LOS 11 NIVELES es perfecta gracias a una ambientación sensacional. Revivimos las secuencias más espectaculares, ya transcurran en medio del espacio o en la superficie de algunos planetas, y además cada fase cuenta con dificultades añadidas, como cambiar de nave, o jugarla a diferentes horas del día. ¡Como si no fuera suficiente con la cuidadísima I.A. de los enemigos!

El toque estratégico aparece cuando nos toca dar órdenes a nuestros compañeros. Con un movimiento de cruceta podemos colocar todas las naves en formación, hacer que nos cubran o lanzarles contra un objetivo. ▸▸



↑X WING

LA NAVE DE LUKE SKYWALKER no sólo es la más conocida de todas, sino también la más poderosa de las que integran la flota rebelde. Además, cuenta con un práctico extra "de serie": su propio androide R2, que repara los daños más superficiales y emite pitidos de aviso.

CAMBIO DE VEHÍCULO

Algunos escenarios nos dan la posibilidad de cambiar de nave en determinado momento. Para hacer el relevo, basta con recoger los escudos de la Alianza.



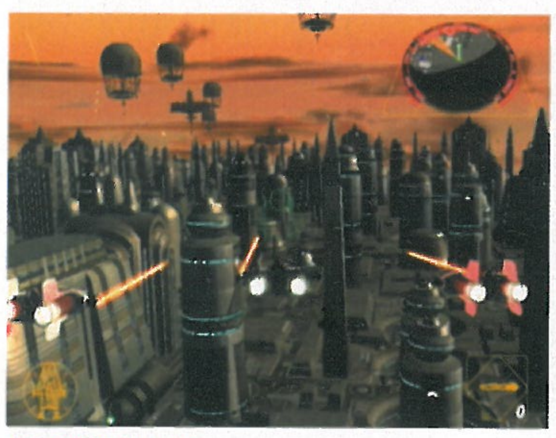
EL SPEEDER es bueno volando bajo, pero no lanza bombas. Es mejor cambiarlo por el Y Wing.



LA FASE DE BESPIN tiene su propio vehículo, mucho más manejable entre los canales.



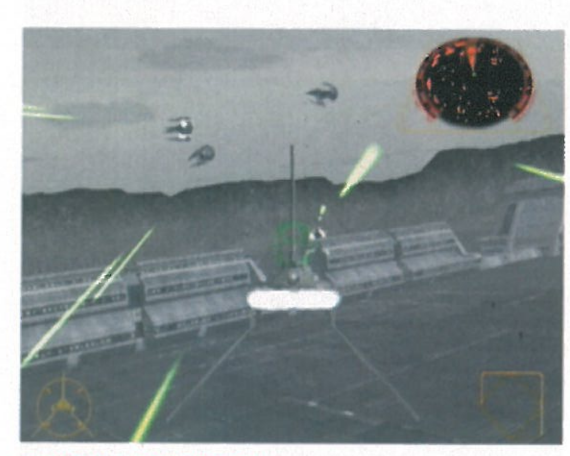
EN LAS BATALLAS debemos pasar por la nave comandante para conseguir nuevos cazas.



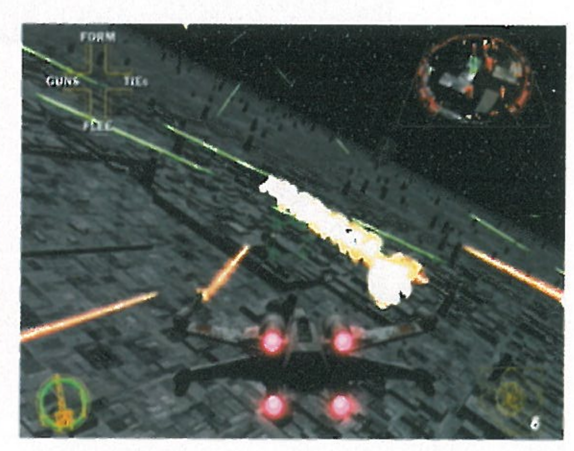
LOS DEMÁS PILOTOS siguen las órdenes que les hayamos transmitido con la cruceta. En este caso, nos acompañan.



EL NIVEL TÉCNICO es impresionante, como demuestra el agua: transparente y con alucinantes reflejos en tiempo real.



ROBAR UNA NAVE IMPERIAL es una de las misiones más complicadas del juego. ¡Menos mal que la niebla nos cubre!



LA ESTRELLA DE LA MUERTE es una estación acorazada a la que debemos hacer volar por los aires en dos ocasiones.

¡CÓMO ESTÁ EL TRÁFICO EN EL ESPACIO!

LOS COMBATES MASIVOS son el aspecto más cuidado de todo el juego. Además de poner en la pantalla cientos de objetos (entre naves, disparos láser y asteroides) moviéndose a toda velocidad, consiguen recrear a la perfección el enorme tamaño de algunas naves y la sensación de volar por el espacio infinito. ¡Hay que vivirlos para creerlo!

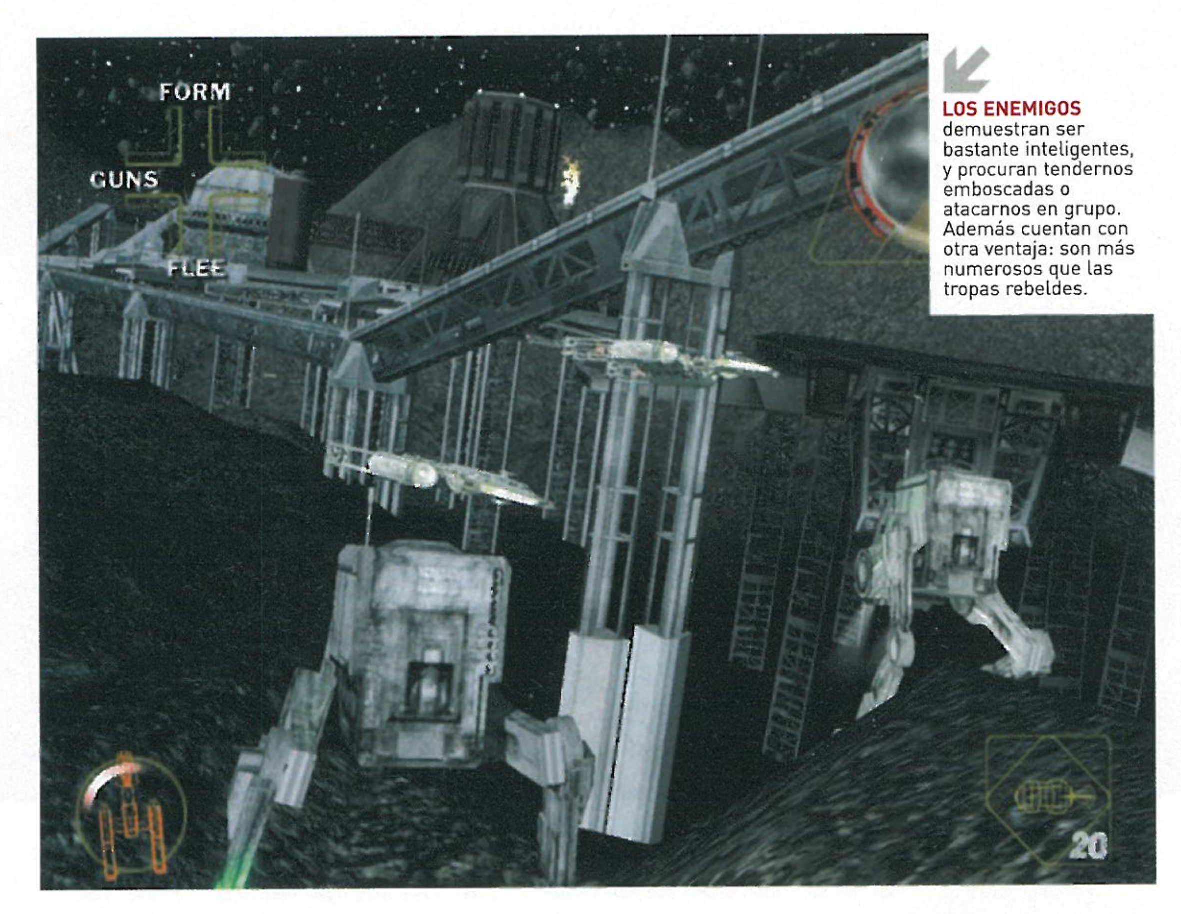


Y os aseguramos que es casi imposible pasar algunas fases sin ayuda, especialmente cuando se trata de derribar gigantescos cruceros estelares.

UN ALUCINANTE APARTADO TÉCNICO le pone la guinda a «Rogue Squadron II». Aparecen tantas naves a la vez en la pantalla que no podemos ni contarlas, y además cada nivel está repleto de efectos de última generación, como el agua o la niebla en tres dimensiones, que nos ayudan a meternos a tope en el desarrollo. Para que os hagáis una idea, la nave menos detallada es el Tie imperial, que cuenta con más de 1.500 polígonos... ¡y aparece en formaciones de más de 20! Por si eso fuera poco, la velocidad de juego es altísima, sin apenas ralentizaciones, y además la sensación de desplazarnos por el espacio está

Y WING

ESTE BOMBARDERO DE LA ALIANZA nos permite cambiar a una perspectiva cenital (visto desde arriba) para localizar mejor nuestros objetivos, y así poder volarlos por los aires con unos cuantos torpedos de protones.



LOS ENEMIGOS demuestran ser bastante inteligentes, y procuran tendernos emboscadas o atacarnos en grupo. Además cuentan con otra ventaja: son más numerosos que las tropas rebeldes.

EXTRAS OCULTOS

Al acabar el juego, se pueden repetir los niveles una y otra vez hasta abrir los niveles secretos, naves y demás sorpresas que incluye este mini-DVD. He aquí unos buenos ejemplos:



LOS VIDEOS DE LAS PELIS son uno de los extras más jugosos ¡Si se ven como cualquier DVD!



EL HALCÓN MILENARIO se puede pilotar en casi todos los niveles una vez desbloqueado.

■ ESTAS BATALLAS ESPACIALES SON TAN ESPECTACULARES COMO EN EL CINE ■



LOS OBJETIVOS SECUNDARIOS cambian a medida que avanzamos en cada fase. Nos los van dando por radio.



LA AMBIENTACIÓN es clavadita a la de las películas. ¿No recordáis la huida de la Estrella de la Muerte?

LOS ATATS son los enemigos más temibles sobre la superficie, pero podemos derribarlos con un cable.

muy lograda. ¿Todavía queréis más? Pues sumadle un sonido "surround" de esos que quitan el hipo a cualquiera, majetes.

Así que por su magistral ambientación, cantidad de detalles gráficos y sonoros, y excelente ritmo de juego, «Rogue Leader» se convierte en una delicia que no os debéis perder. Y si encima sois fans de "Star Wars", se os pondrán los pelos de punta. ¡Es como estar en la piel de Luke! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL APARTADO TÉCNICO.** Es de lo mejorcito en cualquier consola y en cualquier género.

■ **LA PROFUNDIDAD DE LOS COMBATES.** Sus posibilidades estratégicas parecen inagotables.

lo peor

■ **EL DOBLAJE.** No es el de los actores de la películas, como en la versión estadounidense.

■ **NO TIENE MULTIJUGADOR.** Hubiera sido la bomba pilotar estas naves junto a unos coleguillas.

alternativas

Tanto el primer **«Rogue Squadron»** como **«Naboo Starfighter»** (que no llegó a lanzarse en España) trataron de recrear con bastante fortuna los combates espaciales tipo "Star Wars" en N64, aunque ninguno está a la altura del alucinante **«Rogue Leader»**. En PS2 tenéis **«Jedi Starfighter»**, muy inferior en todo.

■ **GRÁFICOS** Es capaz de poner decenas de naves en pantalla, rayos, explosiones y un montón de efectos a gran velocidad. Sobresaliente. **96**

■ **SONIDO** La música de John Williams, los efectos de la película, las voces en castellano... y todo en un alucinante Dolby Pro Logic II. **97**

■ **DURACIÓN** 14 niveles, 13 naves, fases a diferentes horas del día, modos extra, dificultad ajustada... Muy largo aún sin multijugador. **86**

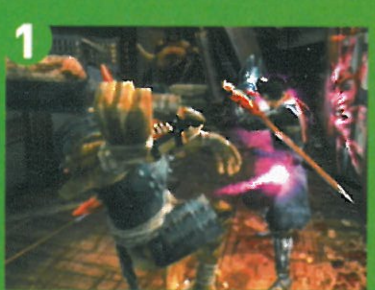
■ **DIVERSIÓN** La ambientación y el ritmo de los combates nos cortan el aliento. Y además los toques de estrategia le dan mucha profundidad. **93**

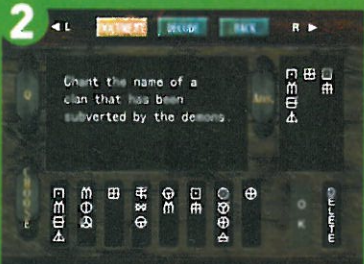
PUNTUACIÓN FINAL 93

valoración

«Rogue Leader» demuestra que un "shooter" espacial puede convertirse en un juego muy profundo y divertido si, como es el caso, cuenta con una sensacional ambientación y con un apartado técnico de lujo, que nos ha dejado a todos con la boca abierta. Estamos ante una auténtica obra maestra (en la redacción no podemos dejar de jugar con él), ante un juego que demuestra el enorme potencial de GameCube y que se convierte, sin duda, en el mejor juego basado en "Star Wars" que hemos visto. ¡A por él!

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ CAPCOM ■ I JUGADOR ■ INGLÉS ■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible







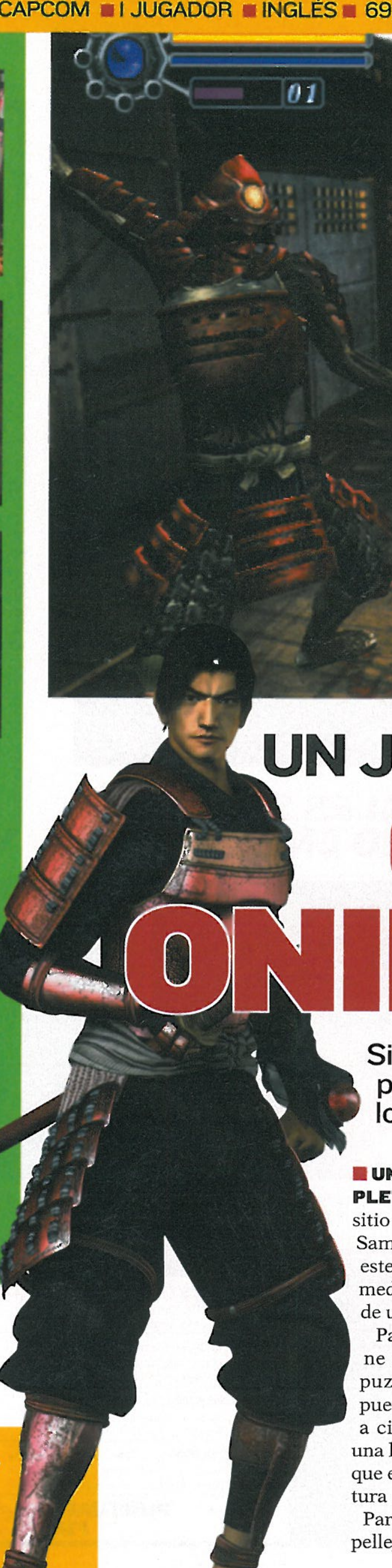
MANUAL DEL BUEN SAMURAI

La misión de Samanosuke es encontrar a la princesa, aunque como podéis imaginar la cosa no resulta tan fácil como abrir la primera puerta y verla allí. Para que os hagáis una idea de como es vuestra búsqueda, aquí tenéis todas las claves:

1. COMBATES. Luchamos contra un montón de zombies samurais. Claro, que por muy gallitos que se pongan, a un espadazo por la espalda de este calibre no sobrevive ni el más fuerte.

2. PUZZLES. Hay que resolver alguno que otro, pero tranquilos, que con ninguno os va a acabar saliendo humo por las orejas.

3. AYUDA. Como entre samurais es mejor llevarse bien, a veces recibimos la ayuda de una ninja, con la que intercambiamos el control para superar las situaciones más difíciles.



SAMANOSUKE →

El protagonista del juego es un experto samurai que, además de dominar las artes marciales, también sabe un rato de magia. Claro, que a veces se mete en líos y tiene que pedirle a una ninja amiga suya que le eche una manita.

UN JUEGO "TELOLÍFICO"

GENMA ONIMUSHA

Si esto fuera Disney, con un beso bastaría para rescatar a la princesa. Pero como no lo es, tened cuidado con esos zombies...

■ **UN CASTILLO JAPONÉS REPLETO DE ZOMBIES** no es un sitio muy recomendable, pero a Samanosuke, el protagonista de este juego, no le queda más remedio que explorarlo en busca de una princesa secuestrada.

Para encontrar a su dama tiene que resolver unos cuantos puzzles, abrir un montón de puertas y, ante todo, sobrevivir a cientos de combates contra una legión de monstruos; vamos, que el tío se enfrenta a una aventura de acción en toda regla.

Para un tipo corriente, salvar el pellejo en esta tesitura sería imposible, pero para nuestro héroe la cosa es más fácil, porque tiene la ayuda de 4 armas, mucha magia, y un guante que absorbe el alma de sus enemigos. Pero cuidado, porque los zombies también pueden robarnos esas almas y volverse aún más fuertes.

→ **LOS COMBATES SON MUY DUROS,** pero fundamentales, ya que algunas puertas sólo se abren cuando hemos conseguido un cierto nivel de almas. Afortunadamente, el control responde bastante bien, y con solo pulsar el gatillo podemos movernos al-





ÉSTE ES UN JUEGO PARA ADULTOS como se demuestra al ver toda esta sangre o algunos golpes de Samanosuke.



ALGUNOS ENEMIGOS son temibles. Menos mal que nuestra espada mágica es capaz de cortarlo todo, que si no...



EN LOS COMBATES las pasamos canutas, porque el nivel de dificultad ahora es más elevado que en la versión que vimos en PS2 hace un año.

LA MAGIA SE HACE NOTAR

Con tanto enemigo suelto hay que echar mano de la magia alguna vez, y es tan fácil como pulsar un botón.



LA MAGIA ELÉCTRICA fulmina a los zombies lanzando un rayo.



LA MAGIA DE FUEGO nos sirve para resolver algunos puzzles.



LA MAGIA DE VIENTO es útil para alejar a los enemigos.







LAS ALMAS. Podemos atrapar 4 tipos de almas, una más que en PS2, que nos hacen inmunes, mejoran nuestras armas y recuperan poder mágico y vida (Izquierda). Claro, que los enemigos nos las pueden robar para aprovechar sus efectos (Centro), y por eso a veces hay que pelear duro por ellas (Derecha).

rededor de nuestros enemigos, esquivar sus golpes o atacarles por la espalda (vale, es muy ruin, pero no queda más remedio).

La base del juego es la versión que salió en PS2 hace meses, y aunque se incluyen algunas novedades -como las almas verdes, que añaden mucha más acción a los combates y algún área más- el desarrollo de la aventura es idéntico, y las diferencias gráficas pasan casi desapercibidas.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS COMBATES**, que son más dinámicos y divertidos que en PS2 gracias a las nuevas almas.
- **LAS NOVEDADES** de esta versión para Xbox, que incluyen nuevas áreas, golpes y trajes.

lo peor

- **LOS ESCENARIOS.** Son en 2D prerrenderizados, como en PS2. ¿No podían haberlos rediseñado?
- **EL IDIOMA.** Todo el juego está en inglés. No viene ni doblado ni traducido al castellano.

alternativas

En Xbox no hay ahora mismo ningún "survival horror". Las alternativas hay que buscarlas en PS2, donde **«Devil May Cry»**, tiene un sistema de juego parecido aunque de mayor calidad y **«Resident Evil Code: Veronica»**, sigue siendo un clásico imprescindible en el género. Lo más cercano en Xbox sería **«Max Payne»**.

GRÁFICOS El apartado gráfico es bastante bueno en general, aunque prácticamente no hay ninguna mejora con respecto a la versión de PS2. **80**

SONIDO La banda sonora alterna melodías épicas con temas más cañeros, y los efectos de sonido y las voces (aunque en inglés) son buenos. **81**

DURACIÓN Tras completar el juego en unas 12 horas, nos aguardan algunas sorpresas como puzzles que no pudimos resolver antes. **79**

DIVERSIÓN Los combates son rápidos y duros, y se acompañan de un control ajustado, aunque los puzzles resultan un poco simples. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 81

valoración

«Genma Onimusha» es un juego que está a caballo entre el beat'em up y los survival horror (esos juegos de matar muchos zombies y resolver puzzles) prácticamente idéntico al «Onimusha» que salió para PS2 hace casi una año. Esta versión tiene un nuevo sistema de combates bastante divertido, y además incluye nuevas áreas golpes y trajes. Eso sí, si hablamos del tema gráfico las diferencias son inapreciables. En cualquier caso, un gran juego y muy digno estreno del survival horror en Xbox.

SERGIO MARTÍN

■ PLATAFORMAS ■ NINTENDO ■ 1-4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 41,95 € (6.980 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible







"TRES" POR EL PRECIO DE UNO

La verdad es que es un gustazo encontrarse con cartuchos así. Dos juegazos y un multijugador en el mismo "pack":

1. **«SUPER MARIO WORLD»**, de SNES. Un clásico entre los clásicos, largo como él sólo, en una gran conversión que mantiene el aspecto gráfico, toda la diversión del original y además alguna que otra novedad jugable.

2. **«MARIO BROS.»**, de NES. Sí, ése que salió en 1981 y que también estaba en el primer «Super Mario Advance». Por si alguno llega de nuevas, os diremos que la mecánica de juego consiste en golpear a todos los bichos que van saliendo de las tuberías.

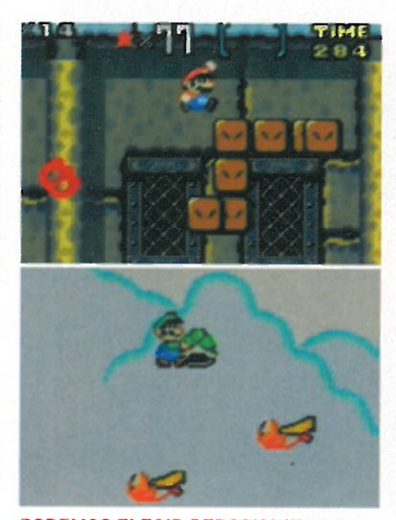
3. **EL MODO MULTIJUGADOR** de esta versión de «Mario Bros.» es compatible con el que apareció también en el primer «Super Mario Advance». Esto significa que se puede jugar a dobles entre dos portátiles, con una parte del juego conectada en cada una.



DIVERTIDO A TOPE, como cualquier «Super Mario». Tanto, que no podremos soltarlo hasta completar sus 96 mundos.



SALTAR Y RECOGER ÍTEMS puede parecer algo simplón y manido, pero chicos, !!esto es la quintaesencia del videojuego!!



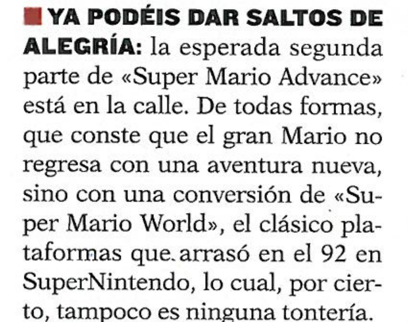
PODEMOS ELEGIR PERSONAJE para jugar. ¿Preferís a Mario o a Luigi?



POR TI NO PASA EL TIEMPO, MARIO

SUPER MARIO ADVANCE 2

En los últimos diez años todo ha cambiado (hasta nuestra novia, ¡y varias veces!), pero Mario sigue hoy tan genial como en el 92.



■ **YA PODÉIS DAR SALTOS DE ALEGRÍA:** la esperada segunda parte de «Super Mario Advance» está en la calle. De todas formas, que conste que el gran Mario no regresa con una aventura nueva, sino con una conversión de «Super Mario World», el clásico plataformas que arrasó en el 92 en SuperNintendo, lo cual, por cierto, tampoco es ninguna tontería.

Así, en este cartucho encontramos los mismos ingredientes que hicieron del original una auténtica obra maestra: cientos de plataformas, miles de ítems, 96 mundos por explorar, decenas de secretos por descubrir... ¡pero ahora todo portátil!

➔ **EL DESARROLLO DEL JUEGO NO ES LINEAL**, lo que significa que, aparte de poder elegir varias rutas para llegar al final, podemos volver una y otra vez a los niveles que hayamos visitado antes hasta desentrañar todos los secretos que esconden, lo cual le garantiza al juego una durabilidad casi inagotable.

Pese a los años transcurridos desde que salió en SNES, este título sigue resultando genial y, además, podemos controlar a Luigi, incluye nada menos que el «Mario Bros.» original enterito y ofrece un sensacional modo multijugador. En fin, que estamos ante un auténtico imprescindible. HC

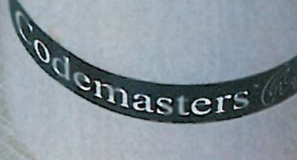
NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	83
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	94
■ DIVERSIÓN	93

Valoración Un plataformas divertidísimo gracias al excelente diseño de sus niveles, al magnífico control y a la infinidad de secretos. Si tenéis una GBA, debéis haceros con este juego.

PUNTUACIÓN FINAL 92





Martes, Marzo 5, 2002

EUROSPORT EUROSPORT EUROSPORT EUROSPORT EUROSPORT

LFP

¡INCREIBLE PERO CIERTO!

ENTRENADOR DA LA ALINEACIÓN DE ENTRE UNA PLANTILLA DE 17.000 JUGADORES

Con 17.000 jugadores de 722 clubes y 16 divisiones diferentes, los entrenadores coinciden que elegir el equipo de esta temporada es como conseguir la cuadratura del círculo.

"Lejos están aquellos días en los que elegir tu alineación significaba que te limitabas a dejar al portero manco y al delantero cojo en el banquillo", son palabras de un prestigioso técnico en declaraciones exclusivas. "No importa que la selección francesa esté casi al completo en el norte de Londres, con Manager de Liga 2002 todavía tienes otros 28 países donde elegir tus jugadores". Con unas posibilidades como éstas, esta temporada va a ser muy emocionante.





TYSON

¡COMBATE EN ESPAÑA MUY PRONTO!.

La oficina de prensa de Mike Tyson ha confirmado que el púgil más famoso de todos los tiempos se medirá en breve contra los mejores 15 pesos pesados del mundo en PlayStation 2 y Xbox.

¿Ser o no ser Tyson? Puedes apostar por Tyson o elegir ser uno de esos 15 campeones, en todo caso prepárate para un combate dramático, apasionante y brutal.

Sigue en página 81.

"EL PRESIDENTE ES MI MEJOR AMIGO"- DICE EL MÍSTER

En un arranque de unidad sin precedentes, el nuevo técnico del único equipo que aún no ha visto puerta esta temporada salió en defensa del Presidente de su club. "Debería de haberlo imaginado de mi último club, primero me dan un voto de confianza para luego largarme una semana después. Me tenían ganas, pero así es el fútbol, y sólo 24 horas después este valiente me ha fichado y estoy muy contento. No tengo suficientes palabras de agradecimiento hacia mi nuevo club"

Por su parte el Presidente declaró a nuestro periódico que "a pesar de los resultados, el Consejo de Administración está convencido de la calidad y profesionalidad de este entrenador. La pasada temporada fue mala pero no le dieron los medios para fichar y retener a jugadores clave, y usted ya sabe a quienes me refiero, no hace falta que especifique más. Pero ahora se ha unido a nosotros y ya verá como consigue resultados".

Desde su incorporación al nuevo club, el Míster ha estado obsesionado en conseguir un revulsivo, trayendo sangre nueva y dando nuevo impulso y motivación a su equipo. Para ello ha estado muy ocupado ojeando posibles fichajes de entre un mercado de traspasos de más de 17.000 jugadores de 16 ligas europeas. Desde luego si buscaba emoción y desafío no se ha equivocado.

En palabras de su nuevo jefe " el Míster ya está demostrando lo que es capaz y va a convertir a nuestro club en un líder sólido. Que tiemblen los favoritos, nada está perdido."

■ AVENTURA ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 60 € (9.983 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento 3 de mayo

INVESTIGAR LA MANSIÓN es la tarea principal de Luigi. Debemos atrapar a todos los fantasmas que veamos, y también rescatar a Mario.

¡LUIGI AL RESCATE!

LUIGI'S MANSION



Buscar piso es una verdadera lata, pero peor todavía es encontrar al fin uno y descubrir que está lleno de fantasmas. En esas se halla Luigi, que sustituye a su hermano Mario para debutar en GC.

■ **EL BUENO DE LUIGI ACABA DE HEREDAR UNA CASA,** y ha invitado a su hermano Mario a conocerla. Sin embargo, cuando Luigi llega a la mansión se encuentra que un montón de malvados fantasmas pretenden compartir piso con él, ¡y para colmo King Boo (el rey de la pandilla espectral) va y secuestra al pobre Mario! Ya está el lío montado.

A partir de ese momento, nos toca ayudar a Luigi a rastrear de arriba a abajo la enorme mansión, que tiene unas 50 estancias repartidas entre cuatro plantas, en busca del fontanero.

Por supuesto, fantasmas de todos los colores, tamaños y formas harán lo que esté en su mano para fastidiarnos, pero nosotros contamos con la inestimable ayuda del Dr. Gadd y sus curiosos inventos. El más importante es su "aspiradora anti-fantasmas", que nos permite ir limpiando la casa de espectros poco a poco. Para colmo, cada vez que llegamos al final de cada uno de los pisos tenemos que encargarnos del oportuno jefe final, que nos pondrá las cosas aún más difíciles.

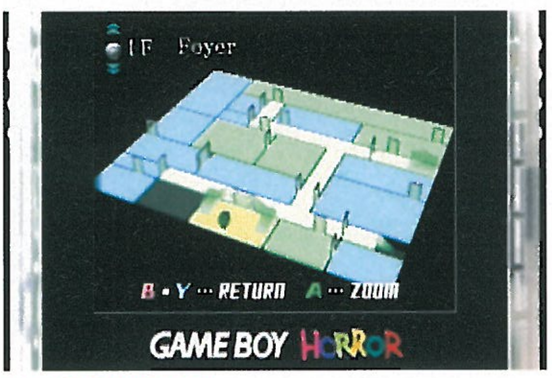
De todas formas no hay motivos para preocuparse, porque gracias al fenomenal control que se ha implantado para manejar a Luigi no habrá ectoplasma que se nos resista. Al principio se ha-







EL BUENO DE MARIO está retenido en una especie de cuadro encantado custodiado por el malvado King Boo. Luigi dedicará todo este juego a tratar de rescatarlo.



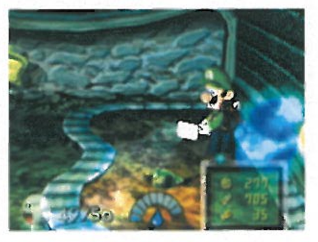
LA GAME BOY HORROR nos permite acceder al mapa de la mansión, y también pasar a una vista subjetiva.



EL ENTRENAMIENTO nos sirve para cogerle el tranquillo al control. Tranquilos, que con un par de sesiones basta.

UNA MANSIÓN INTERACTIVA

Los escenarios son en 3D y tienen profundidad, pero los recorremos desde una vista lateral. Podemos interactuar con casi todos los objetos en busca de todo tipo de items. Mirad estos ejemplos:

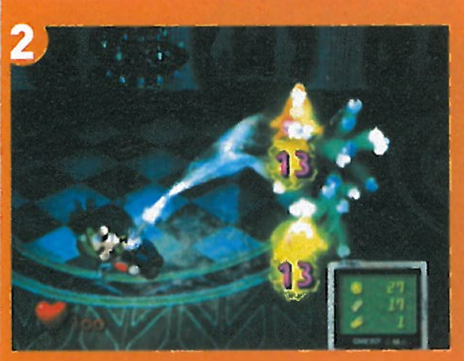


SI REGAMOS ESTA PLANTA del jardín a menudo, va creciendo ¡y luego da dinero en vez de flores!



MANTELES, CORTINAS y otras telas se pegan a la aspiradora con este genial efecto gráfico.

2



3



A LA CAZA DE FANTASMAS

Para atrapar a los fantasmas, sólo tenemos que hacer lo siguiente:

1. **APUNTAMOS CON LA LINTERNA** al ente espectral de turno para dejarle cegado durante unos instantes.
2. **A CONTINUACIÓN SACAMOS LA ASPIRADORA,** y comenzamos a absorberle tirando de él con el stick analógico del mando.
3. **CUANDO LIMPIAMOS UNA PLANTA** de la casa, el Dr. Gadd convierte en cuadros a los fantasmas. ¡Qué bien quedan!

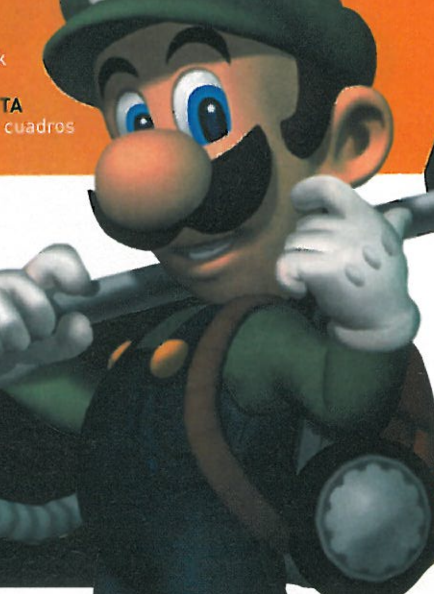
ce un poquito raro, puesto que hay que emplear las dos palancas del mando para controlar al personaje y a la aspiradora al mismo tiempo, pero al final no es nada difícil hacerse con él en muy poco tiempo.

→ADEMÁS DE VÉRNOSLAS con los fantasmas, la aventura también está salpicada de unos cuantos puzzles y mini-juegos de habilidad bastante variados, que hacen que aumente la diversión muchos enteros. Lo bueno es que para resolver la mayoría de estos retos tenemos que interactuar con los decorados para encontrar la solución, lo que repercute muy favorablemente en la jugabilidad del título. Cada vez que superemos uno de estos retos obtendremos dinero, joyas y, lo que es más importante, diversos objetos cuyo uso es fundamental para avanzar en la



EL DEBUT DE LUIGI

Esta vez no ha sido Mario el encargado de dar la bienvenida a una nueva consola de Nintendo. Su hermano Luigi ha asumido la responsabilidad de debutar como protagonista... y la verdad es que no se le ha dado nada mal...



¡MAMI, TENGO MUCHO MIEDO!

Para completar la aventura, tenemos que deshacernos de cuatro enemigos finales que nos van a poner las cosas complicadillas. La paciencia es la mejor receta para abatirlos. Mirad:



¿CUÁNDO HABÉIS VISTO que un bebé fantasma se convierta en un gigante y nos ataque con caballos de madera? Nunca.



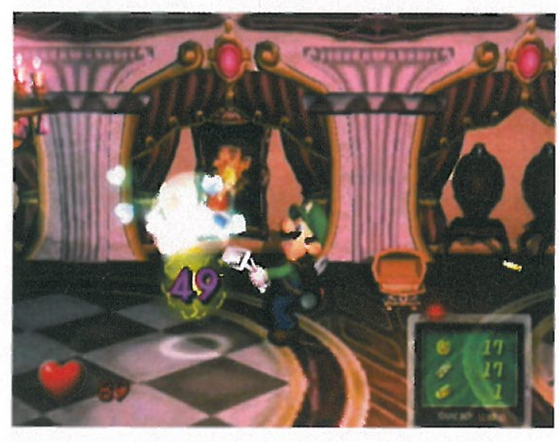
EL DRAGÓN BOWSER no podía faltar a su cita habitual de fastidiar al clan Mario, y hará su aparición estelar.



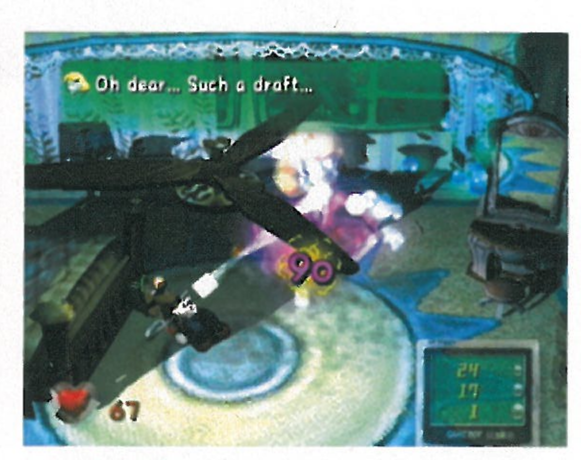
LOS EFECTOS de luces y sombras, constantes durante las partidas, están muy bien conseguidos. He aquí un ejemplo.



LOS PEQUEÑOS TOAD también nos ayudan, y cada vez que hablamos con ellos salvamos nuestro avance. ¡Qué majos!



PARA COMPLETAR LA AVENTURA tenemos que atrapar a 50 Boos (fantasmas) que se encuentran ocultos en la mansión.



PARA ABSORBER a esta fantasma primero tenemos que hacer una "cosita". En el juego hay varios puzzles parecidos.

TÓMATE UN RESPIRO, QUE TOCA SECUENCIA.

AUNQUE NO ABUNDAN DEMASIADO, de vez en cuando somos testigos de bonitas escenas de vídeo que nos van desvelando poco a poco el devenir de los acontecimientos. Todas cuentan con el propio motor gráfico del juego, y la verdad es que su calidad es bastante meritoria. Estad atentos, porque el final del juego merece la pena, aunque sólo sea por ver a...



EL DOCTOR

Este personajillo es el inventor de un montón de artefactos que sirven para atrapar fantasmas, como la Game Boy Horror o la Poltergust 3000. Gracias a estos aparatos la tarea de Luigi de desinfectar la mansión resultará más sencilla.

aventura. Los más importantes son las llaves, que sirven para acceder a lugares en un principio cerrados, y las medallas mágicas, que nos permiten lanzar fuego, agua o hielo con nuestra inseparable aspiradora.

EL NIVEL GRÁFICO RAYA A BUENA ALTURA, mostrando unos escenarios sólidos y muy nítidos, redondeados por las magníficas animaciones con las que cuentan tanto Luigi como los fantasmas. Sin embargo, lo que más destaca en este apartado son los continuos efectos de iluminación provocados por la tormenta que asola la mansión, que logran crear una atmósfera tenebrosa y al tiempo divertida. A esto último colabora también el sonido, sobre todo gracias a las simpáticas risotadas de los fantasmas o los gritos desesperados de Luigi, que no para de lla-



ESTAS LLAVES son las que nos permiten ir abriendo las habitaciones de la mansión que se encuentran selladas. Hay una veintena de ellas diseminadas por los escenarios.

■ LA AVENTURA DE LUIGI NOS PARECE MUY DIVERTIDA, PERO RESULTA ALGO CORTA ■



NO. NO ES QUE ESTÉIS LEYENDO la review de Spiderman, es que a veces deberemos gatear por el techo para avanzar.



EL SÓTANO es la estancia que rastrearemos en el último lugar. Os costará un poquito llegar hasta aquí. ¡Suerte!

mar a su hermano mientras canturrea la melodía del juego.

Hasta aquí todo fenomenal, pero por desgracia el título arrastra una lacra importante. Nos estamos refiriendo a su más que discutible duración, pues nos han bastado 10 horas para llegar al final de la aventura, lo cual le resta puntos a la valoración final. Aun así, «Luigi´s Mansion» nos parece un juego muy entretenido, original y brillante.

ASPIRADORA MULTIUSOS

A medida que avancemos en la aventura iremos adquiriendo unas medallas que nos permitirán modificar la Poltergust 3000 y dotarla de nuevas "aplicaciones". De esta forma podremos lanzar agua, fuego o incluso hielo para atrapar a los espectros con mayor comodidad y, además, superar algunos puzzles.



LA PRIMERA MEDALLA que pillamos es la de fuego, que nos permite asar a los espectros.



CUANDO OBTENGAMOS la de agua podremos regar las plantas (para conseguir dinero).



GRACIAS al poder del hielo, congelaremos tanto fantasmas como pequeños riachuelos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN** está muy bien conseguida gracias a los geniales efectos de luces y sombras.

■ **LA JUGABILIDAD** es realmente absorbente y divertida. Los puzzles le dan mucha variedad al desarrollo.

lo peor

■ **LA DURACIÓN** no va más allá de unas diez horas. Demasiado corto para ser una aventura, ¿no creéis?

■ **EL CONTROL** resulta muy fiable, pero cuesta un poco acostumbrarse.

alternativas

Gracias a **«Luigi´s Mansion»**, GameCube comienza con buen pie su andadura dentro del género de la aventura. Y lo bueno es que en breve estarán también con nosotros dos títulos tan esperados como **«Resident Evil»** y **«Eternal Darkness»**. Se trata de dos pesos pesados, aunque van dirigidos a un público más adulto que esta aventura de Luigi.

■ **GRÁFICOS** Los soberbios efectos de luz y transparencias son lo más sorprendente. Mola también la nitidez y el diseño de los escenarios. **88**

■ **SONIDO** Parte de la música y efectos sonoros (de gran calidad) se van adaptando a la acción de forma dinámica. Bastante bueno. **80**

■ **DURACIÓN** El punto débil del juego: 10 horas se nos antojan algo escasas, aunque también es cierto que si os quedáis atascados en un puzzle... **65**

■ **DIVERSIÓN** La mecánica de juego es adictiva a más no poder, y algunos de los puzzles son bastante ingeniosos. No soltaréis el mando. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

La apuesta de Miyamoto para el estreno de GameCube combina una mecánica de juego original con la siempre entretenida resolución de puzzles, lo que dota al juego de una jugabilidad muy absorbente. A esto hay que añadirle una muy buena ambientación (que demuestra lo que puede dar de sí esta consola a nivel gráfico en el futuro), aunque su corta duración juega en su contra. Está claro que no estamos ante la revolución que supuso «Mario 64» en el debut de N64, pero sí se trata de una gran y muy digna aventura.

■ JUEGO DE ROL ■ SQUARE ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 16,00 € (2.662 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS ■ Lanzamiento: 15 de mayo

FF IV: ESTA AVENTURA se desarrolla en un enorme mundo de fantasía habitado por simpáticas criaturas, que necesitan los cristales mágicos para sobrevivir.

UN 2x1 EN CLÁSICOS DE ROL

FINAL FANTASY ANTHOLOGY



Si sentís curiosidad por explorar el árbol genealógico de esta gran saga de rol, en esta edición se han reunido los capítulos cuarto y quinto, que salieron para SNES. Venga, permitiros un rato de nostalgia.

■ **LAS AVENTURAS DE LA SAGA «FINAL FANTASY»** no han perdido encanto con el paso de los años, y la mejor prueba está en esta reedición de los capítulos IV y V, que nos ha hecho viajar de vuelta a los "buenos tiempos", cuando nos lo pasábamos pipa jugando a estos mismos títulos en nuestra Súper Nintendo.

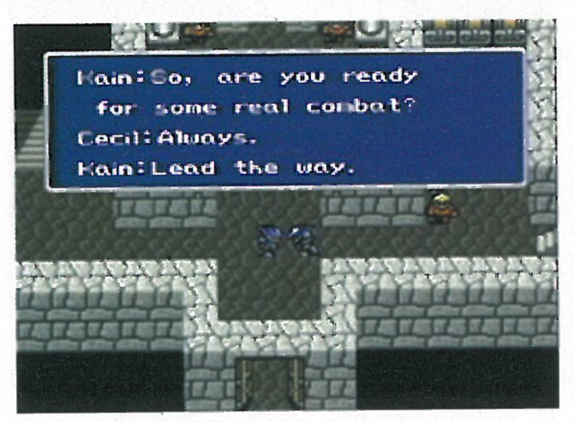
El argumento nos sigue pareciendo apasionante: nuestro papel es dirigir a un grupo de aventureros (magos, ladrones, exploradores, soldados...), que deben recorrer un mundo de fantasía cumpliendo pequeñas misiones para salvar a los habitantes de su pueblo. Pero que quede claro que se trata de dos juegos diferentes (por eso cada uno viene en un CD), y que cada uno tiene sus señas de identidad: en «FF IV» manejamos a Cecil, un guerrero que debe recuperar los cristales mágicos que un malvado rey está robando para conquistar el mundo, mientras que «FF V» nos las tenemos que ver con un meteorito que ha llegado a la Tierra y está provocando la destrucción de las joyas que controlan los cuatro elementos: agua, aire, viento y fuego.

→ **EL DESARROLLO DE ESTAS HISTORIAS** sigue un sistema clavadito al de sus "primos" más modernos. El avance se divide en

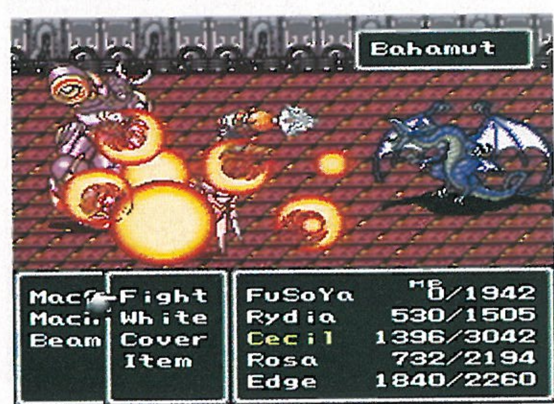




FF IV: EL TÍPICO UNIVERSO de los «Final» aparece en todo momento, mezclando armas futuristas con fases de "look" medieval.



FF IV: DEBEMOS HABLAR con los demás personajes para descubrir nuevas pistas, aunque los textos están en inglés.



FF IV: LOS COMBATES son la parte más espectacular del juego, y surgen en cualquier momento de manera aleatoria.

¿HACEMOS AMIGOS?

A medida que avanzamos en la historia se nos van uniendo más compañeros. En «FF IV» nuestro grupo se acerca a la decena.



DURANTE LA MARCHA podemos modificar el equipo de cada uno e intercambiar ítems, aunque sólo vemos al protagonista.



EN LOS COMBATES aparecen todos nuestros guerreros en pantalla y se alternan los turnos para atacar a los monstruos.

2

3



ROL EN TODA REGLA

Estas dos aventuras están divididas en tres partes:

1. **COMBATES.** Se desencadenan aleatoriamente para "animarnos".
2. **EXPLORACIÓN.** Tiene lugar en las ciudades, grutas y demás escenarios exóticos del juego.
3. **VIAJES.** Recorremos un mundo de fantasía a pie o a bordo de los vehículos más extraños, incluidos los inevitables chocobos.

tres partes: los combates, las fases de movimiento por el mapa y la entrada a las ciudades o a las cuevas, y cada una tiene un sistema de juego distinto. Por ejemplo, el mapa nos sirve para viajar de una ciudad a otra, y aunque no resulta muy espectacular, nos da una idea de la enorme duración de ambos juegos (en torno a las 30 horas cada uno).

Pero está claro que la "miga" sucede en las ciudades, lugares de lo más variado donde nuestros personajes pueden conversar (en inglés) con los habitantes de la zona, comprar objetos y, sobre todo, recibir nuevos encargos para avanzar en la historia.

En último lugar nos encontramos con los combates, que surgen de manera aleatoria y sirven para darle un poco de emoción al asunto. Como seguro que os habréis imaginado, se desarrollan por el típico sistema de ▸▸



CECIL →

EL PROTAGONISTA DE «FF IV» ES UN SOLDADO que decide enfrentarse al rey que está robando los cristales de poder repartidos por todo el mundo. Pero no está solo, porque también cuenta con la ayuda de numerosos personajes secundarios, cada uno con habilidades diferentes.



EL SISTEMA DE TAREAS

En «Final Fantasy V» no tenemos un gran grupo de aventureros, pero podemos escoger sus habilidades al asignarles una de las 10 tareas disponibles: monje, caballero, ninja, guerrero...



LAS TAREAS SE ASIGNAN en cualquier momento del juego, gracias a un menú que muestra nuestras nuevas características.

EL EQUIPO Y LAS HABILIDADES del personaje se pueden ajustar de manera automática, según el nuevo trabajo que le asignamos.

EN COMBATE podemos hacer ataques especiales que se corresponden con nuestra nueva tarea.



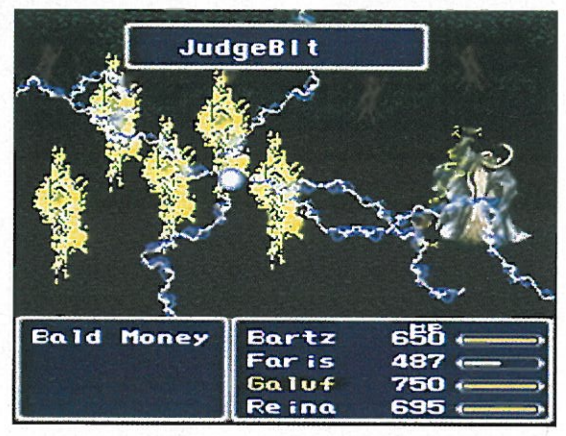
FF V: LOS COMBATES TAMBIÉN SON ALEATORIOS y se vuelven más frecuentes cuanto más avanzamos en el juego.



FF V: PARA IR DE UNA CIUDAD A OTRA podemos caminar, montar en chocobo (una especie de avestruz) o navegar.



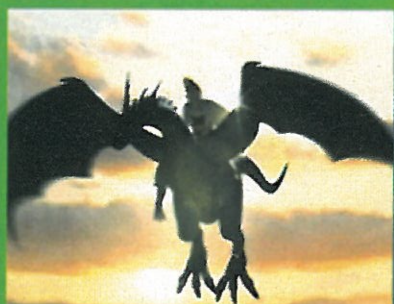
FF V: LAS ALDEAS son el lugar indicado para recuperar nuestra energía y, de paso, comprar nuevas armas y equipo.



FF V: LAS INVOCACIONES que usamos en los combates son las mismas que salen en el resto de juegos de la saga.

UNA INTRO COMPLETAMENTE NUEVA

AL PRINCIPIO Y AL FINAL DE CADA JUEGO podemos disfrutar de unas escenas de vídeo espectaculares, igual que ocurría en el "remake" de «FF VI» que salió recientemente. Eso sí, os adelantamos que éstas son las únicas mejoras que se han incluido con respecto a las versiones de SNES que jugamos hace unos cuantos años. Todo lo demás es exactamente igual.





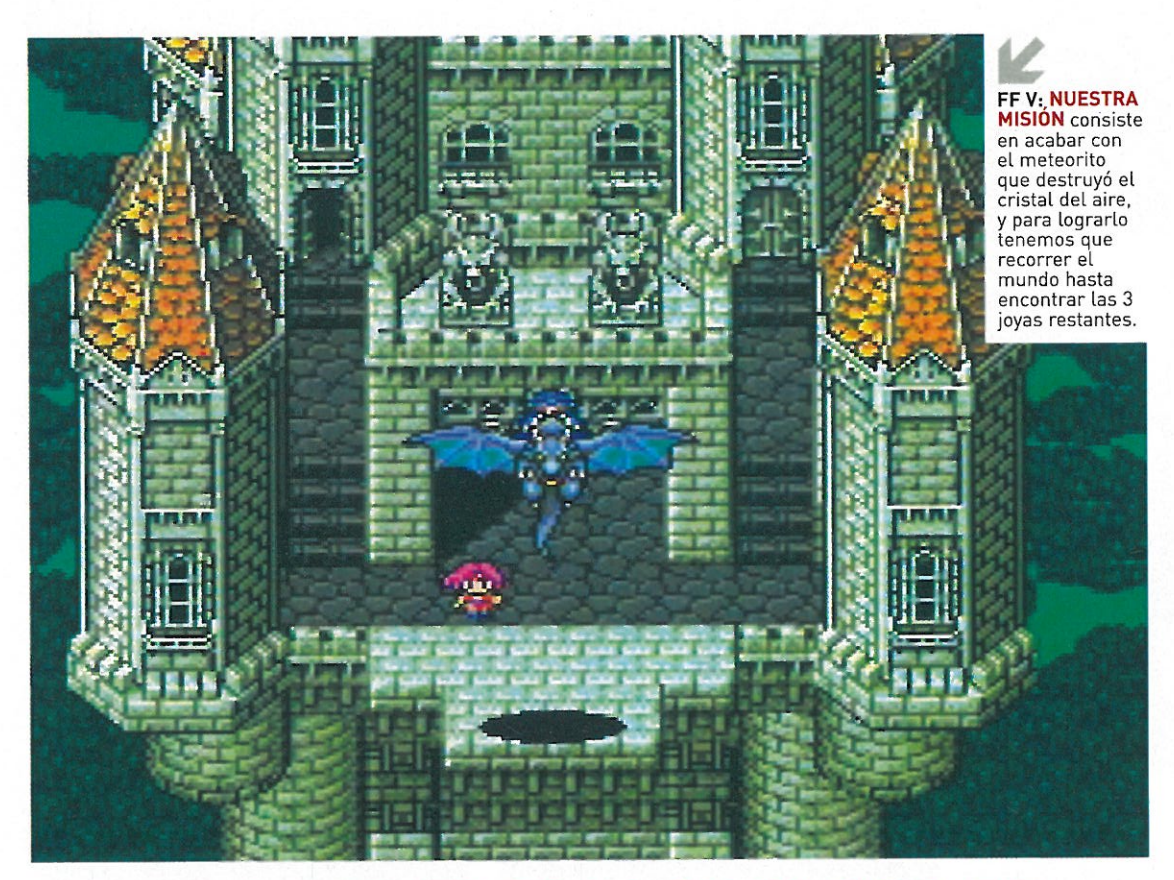
turnos, así que debemos esperar educadamente a que nos toque la vez para escoger nuestros ataques, los hechizos o los objetos que queramos utilizar.

TÉCNICAMENTE, NINGUNO DE LOS DOS DESTACA. La mayor parte del tiempo manejamos unos monigotes en 2D de aspecto "superdeformed" (cabezones y con pinta de dibujo animado) vistos desde arriba, aunque durante los combates podemos disfrutar de unos personajes más currados, que aparecen desde una perspectiva lateral.

Aunque se nota que «FF V» es un poco más moderno, se echan en falta mejoras como la traducción y otras escenas de video aparte de las nuevas que salen al principio y al final de cada juego. Sin embargo, después de unas horas de partida nos metemos en la historia, y los gráficos

PRINCESA REINA

ES UNO DE LOS CINCO PROTAGONISTAS de «Final Fantasy V» sigue los pasos de su padre, mientras trata de recuperar las joyas elementales que controlan su mundo.



FF V: NUESTRA MISIÓN consiste en acabar con el meteorito que destruyó el cristal del aire, y para lograrlo tenemos que recorrer el mundo hasta encontrar las 3 joyas restantes.

MAGIA Y COMBATES

Al final, por mucho que nos esforcemos, tenemos que resolver la mayoría de las situaciones a palos. Ya sabéis cómo funciona el sistema de turnos: cada vez que nos toca podemos escoger entre utilizar un objeto o atacar, mientras nuestros rivales esperan pacientemente su ocasión. Luego nos toca a nosotros ver qué nos preparan ellos.



EL ATAQUE BÁSICO depende de las armas equipadas y de nuestras habilidades básicas.



LOS HECHIZOS, como los rayos o el viento, sirven para dañar a varios enemigos al tiempo.



LAS INVOCACIONES ponen de nuestro lado poderosas bestias que tienen ataques mágicos.

EL ARGUMENTO ES LA GRAN BAZA DE ESTOS JUEGOS DE ROL "A LA ANTIGUA"



FF V: UN GRUPO DE PIRATAS nos acompaña durante buena parte del juego, y le pone un toque cachondo al desarrollo.



FF V: LOS ENEMIGOS SON MUY NUMEROSOS, aunque no es difícil librarse de ellos hasta llegar a los últimos niveles.

acaban resultando hasta simpáticos. Además, la sencillez del apartado visual está compensada por el enorme número de personajes que controlamos (cerca de 10 en «FF IV») y el innovador sistema de tareas de la quinta parte, que nos permite cambiar las habilidades de los protagonistas. Y es que, cuando se trata de diversión, estas "antiguallas" no tienen nada que envidiarle a otros títulos más modernos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **DOS JUEGAZOS DE ROL.** No dejéis pasar esta ocasión de tener dos clásicos por el precio de uno.

■ **EL ARGUMENTO.** Resulta tan interesante que logra hacernos olvidar el "soso" apartado visual.

lo peor

■ **LOS GRÁFICOS.** Tenemos que reconocer que se han quedado bastante anticuados.

■ **EL IDIOMA.** Sin saber inglés no hay quien se entere de qué van estas historias. Quedáis avisados.

alternativas

Hace un par de meses ya apareció «Final Fantasy VI», que además incluía una espectacular demo de la décima entrega para PS2. Si ya lo tenéis, ésta es una magnífica oportunidad para poder seguir descubriendo las primeras entregas de esta genial saga de rol, aunque no llegue al nivel de los «Final Fantasy VII, VIII y IX».

■ **GRÁFICOS** Tanto protagonistas como escenarios resultan bastante sosos, ya que están realizados en 2D y sin ningún tipo de efecto. **56**

■ **SONIDO** Sólo hay melodías, pero están tan "curradas" como en las otras entrega de la saga, y encajan perfectamente con la atmósfera del juego. **79**

■ **DURACIÓN** ¡Más de 30 horas cada juego! Y encima las dos historias son tan apasionantes que seguro que nos lo volveremos a jugar. **93**

■ **DIVERSIÓN** La historia es alucinante y los escenarios muy variados, pero están en inglés, y tanto combate aleatorio rompe el ritmo de juego. **87**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

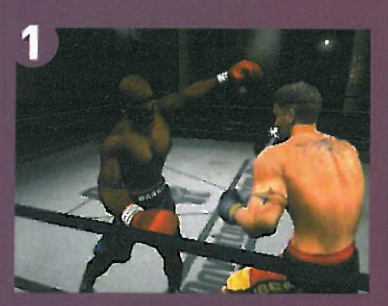
Aunque su apariencia gráfica se haya quedado un poco anticuada, la verdad es que es un lujo poder disfrutar de nuevo con estas dos enormes aventuras jugables. Seguro que en cuanto llevéis unas horas "mano a mano" con sus protagonistas, os atrapa su argumento (que está en inglés) y os olvidáis de los gráficos "chusteros". Eso sí, no perdáis de vista que se trata de juegos de 16 bits, o lo que es lo mismo, que no están a la altura de los otros capítulos a los que nos tiene acostumbrados la saga.



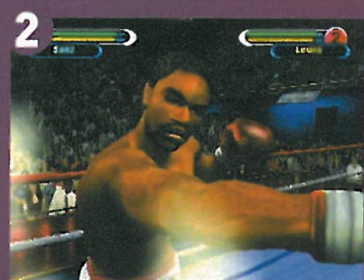
MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ

■ DEPORTIVO ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 62 € (10.316 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible

1



2



3



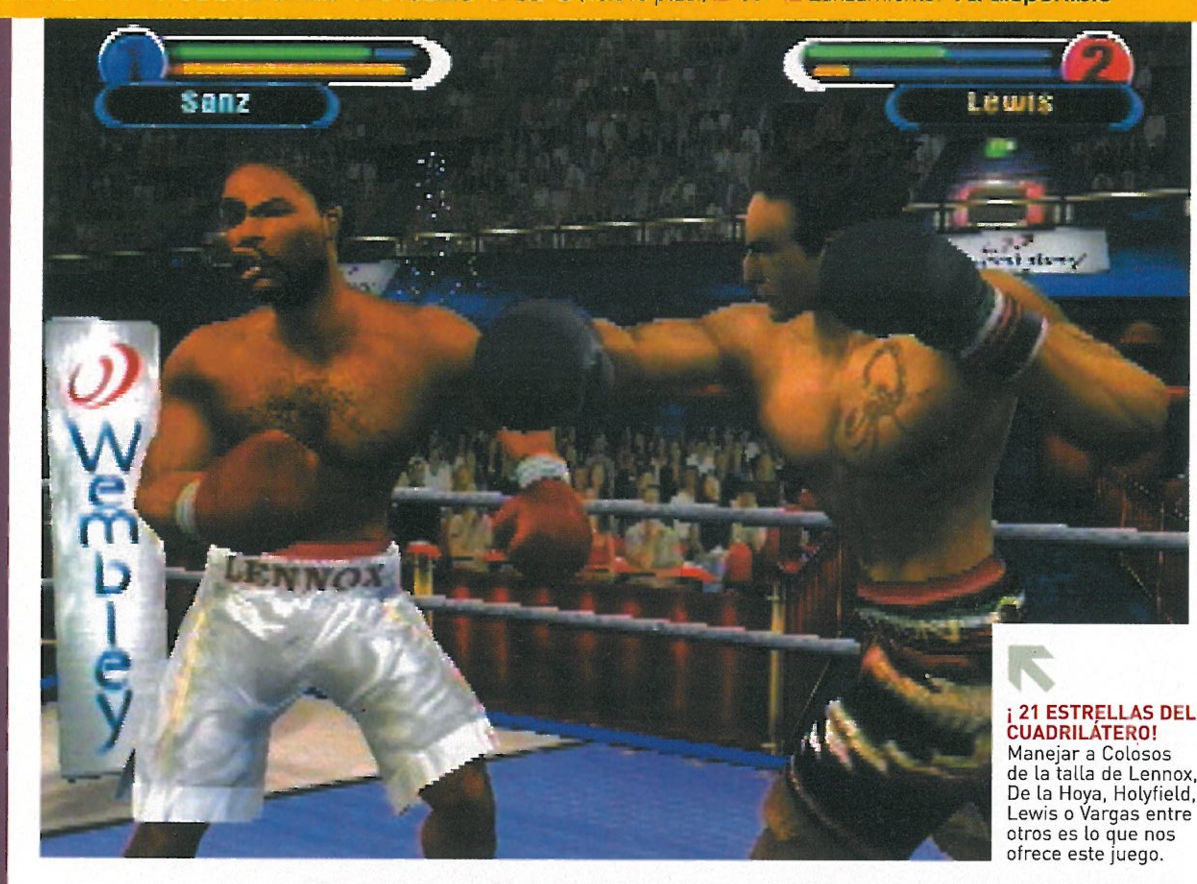
DETALLES QUE ANIMAN EL RING

Estos son tres de los elementos que nos han gustado más del juego. A ver qué os parecen:

1. PELEAR SIN BARRAS DE ENERGÍA hace que nos guiemos por indicaciones como los moratones en la cara de los boxeadores, o las vibraciones. Es más realista que el típico medidor de resistencia y hace que nos metamos más en los combates.

2. LA VISTA EN PRIMERA PERSONA nos permite apreciar mucho mejor el nivel de detalle de los otros boxeadores. Fijaos en el rostro de Lewis: ¡Si hasta vemos cómo le cambia la expresión en la cara!

3. EL EDITOR DE BOXEADORES incluye opciones como escoger el peso del personaje, su altura, su golpe especial, su apariencia física, y hasta la forma en que "vacila" al oponente.

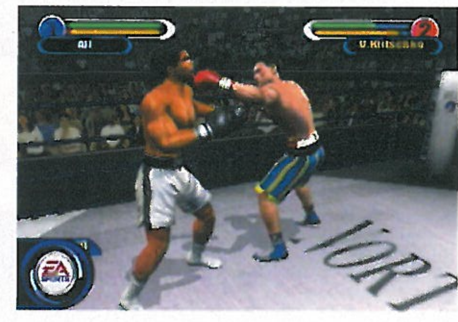


¡ 21 ESTRELLAS DEL CUADRILÁTERO! Manejar a Colosos de la talla de Lennox, De la Hoya, Holyfield, Lewis o Vargas entre otros es lo que nos ofrece este juego.



CON BOXEADORES COMO ESTOS da gusto subirse a la lona. No solo están los mejores, sino que los modelos tienen un aspecto impresionante. Fijáos en esos brazos tan tochos o en las texturas faciales. ¡Si es que son casi, casi, igualitos a los reales!





LOS REYES DEL CUADRILÁTERO

K.O. KINGS 2002

Por fin podemos disfrutar de un simulador de boxeo en el que el apartado técnico y la diversión no acaban a golpes.

■ **UN BUEN JUEGO DE BOXEO** tiene que ser realista y divertido a la vez, y «Knockout Kings 2002» lo consigue. Los que conozcáis la saga ya sabéis que no todo consiste en subir al ring y liarnos a puñetazos, sino que podemos desarrollar nuestras habilidades "pugilísticas", en tres modos distintos: el modo Torneo, donde superamos distintas pruebas y combates para hacernos con el título de Campeón del Mundo, el modo Exhibición (para que podamos "ir al grano" y disputar peleas contra cualquier rival) y por último el modo Carrera, con un editor (bastante sencillito, eso sí) para crear un campeón a nuestra medida.

→ **CUANDO NOS PONEMOS LOS GUANTES** vemos que se trata de un juego arcade, con movilidad en el ring y golpes contundentes, fáciles de ejecutar y que dan lugar a combates muy divertidos. Su nivel técnico está bastante bien, especialmente por las animaciones y la recreación de boxeadores reales. Así que, al final, el resultado es un juego de boxeo completo, aunque no supone un cambio total con respecto a la anterior entrega (que también se quedaba corta en los modos de juego). Eso sí, las peleas contra un amigo son para no soltar el mando. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	85
■ SONIDO	65
■ DURACIÓN	77
■ DIVERSIÓN	82

Valoración: Combina un gran apartado visual -mejorado respecto a su antecesor- con un estilo de juego rápido y divertido. Eso sí, no rompe moldes y faltan modos de juego adicionales.

PUNTUACIÓN FINAL 80

■ AVENTURA ■ EIDOS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (PS2) € 69,95 € (Xbox) ■ +18 años ■ Lanzamiento 22 de Abril







LOS PODERES OSCUROS

Los poderes vampíricos de Kain, el protagonista, no sólo aumentan su capacidad de combate, sino que son indispensables para superar ciertos puzzles.

1. CON ESTE SUPERSALTO podemos cubrir enormes distancias de un solo "bote", esquivando enemigos.
2. TRANSFORMARNOS EN NIEBLA nos permite sorprender a los enemigos por la espalda, ¡como a este infeliz!
3. LA POSESIÓN permite controlar otros personajes y manejarlos a nuestro antojo.



EL PROTAGONISTA tiene que librar mil batallas durante el juego en niveles dignos de nuestras peores pesadillas. Y todo por venganza.

ASÍ PELEA UN VAMPIRO

BLOOD OMEN 2 LEGACY OF KAIN

Los vampiros tienen mala leche, sobre todo si llevan 200 años esperando venganza. De ahí que el personaje de este juego se líe a mamporros de principio a fin.

■ **DOSCIENTOS AÑOS** son mucho tiempo para preparar una venganza y Kain, el vampiro protagonista de «Blood Omen 2», ha necesitado ese tiempo para recuperarse de la "paliza" que le metió Lord Sarafan, un demonio que pretende esclavizar tanto a humanos como a vampiros. Ahora Kain debe desquitarse en un juego que, al igual que la saga «Soul Reaver» (a la que está muy ligado) es una aventura 3D que mezcla combates con puzzles, pero que ahora le da mucha más importancia a la acción.

A la hora de pelear, a Kain no le faltan medios: con un par de combos es capaz de derrotar a cualquier enemigo, arrebatarle su arma y usarla contra el siguiente incauto. Y todo eso sin olvidar que tiene poderes demoníacos, y que puede ganar nuevas habilidades "absorbiéndolas" de los enemigos finales. Eso sí, además de tanta pelea, también nos esperan algunos puzzles, divertidos pero algo facilones.

→ **EL APARTADO TÉCNICO**, por su parte, se queda tan sólo en "normalito". La enorme ciudad donde transcurren los 12 niveles del juego es bastante atractiva,

→ KAIN

Antiguo noble caído en desgracia, este cruel vampiro está destinado a vengarse del enemigo que le dió para el pelo 200 años atrás.







AL ENCONTRAR ciertos cofres o derrotando a muchos enemigos nuestro poder y energía aumentarán.

KAIN TAMBIÉN "DISCURRE"

No todo son espadazos y sangre. De vez en cuando, Kain deberá superar ciertos rompecabezas si quiere avanzar en el juego. Pero "no preocuparse", pues son retos sencillos, como activar una serie de interruptores o empujar bloques. Mirad ejemplos:



DEBEMOS HACER SONAR esta campana para que los obreros salgan de la fábrica y entrar.



SI HACEMOS QUE EXPLOTE el generador conseguiremos desbloquear la puerta.



LOS ESCENARIOS son bastante atractivos, con un extraño diseño que mezcla lo medieval con lo industrial.



KAIN NO SIEMPRE NECESITA ARMAS para defenderse. Con sus garras se las apaña muy bien. Y es un poco "bestia"...







UN VAMPIRO NADA AMABLE

Kain es un guerrero despiadado al que le gusta machacar a sus enemigos. No sólo eso, si no que "aprovecha" los cuerpos de sus víctimas para nutrirse de su sangre, vital para mantenerse con vida en el juego.

pero en cuanto avanzamos un poco se vuelve demasiado "cuadriculada", llena de pasillos y calles rectas con una estructura muy similar. Además, los personajes principales están bien realizados, pero el resto va "justito" de polígonos, y las animaciones en general resultan algo bruscas. Aún así los aficionados a la acción le hincarán el diente con gusto. Pocos días podemos convertirnos en un vampiro... HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS PODERES DE KAIN** y su "falta de modales" a la hora de luchar: ¡eso sí que es un vampiro!

■ **LA AMBIENTACIÓN** del juego, junto a su apartado sonoro y el interesante argumento.

lo peor

■ **SU NIVEL TÉCNICO** es tan sólo aceptable: la potencia de Xbox y PS2 dan para mucho más.

■ **ALGUNOS PUZZLES:** ¿Mover bloques a estas alturas? ¡Venga, que esto no es «Tomb Raider»!

alternativas

La verdad es que hay algunas aventuras en PS2 que son mejores que «Blood Omen 2». Sin salirnos del "terror", tenemos **«Devil May Cry»** y **«RE Code: Verónica X»**, muy superiores a este juego, sin olvidarnos de **«Soul Reaver 2»**, de la saga "hermana" de «Blood Omen» y que supera a éste en gráficos, pero no en diversión. Hay para dar y tomar.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios son atractivos y los efectos de luz chulos, pero las animaciones son mecánicas y a veces hay "escasez poligonal". **60**

■ **SONIDO** El doblaje está bien hecho y es divertido (no os perdáis las conversaciones de los transeúntes), pero la música podría ser mejor. **78**

■ **DURACIÓN** Nos espera una docenita de niveles muy largos y nada fáciles, pero lo malo es que después no hay ningún secreto o bonus. **74**

■ **DIVERSIÓN** Ser Kain mola, por sus originales poderes y lo "bestia" que es, aunque al desarrollo del juego le faltan más alicientes. **76**

PUNTUACIÓN FINAL 72

valoración

«Blood Omen 2» basa su atractivo en el carisma de su protagonista, un vampiro sin escrúpulos que no distingue entre amigos o enemigos. Es un enfoque más oscuro que el de otras aventuras, y además presenta las habilidades de los "no-muertos" mejor que los demás juegos de "chupópteros", incluidos los «Soul Reaver». Si tuviera un apartado técnico a la altura del personaje y unos puzzles menos añejos (lo de mover bloquecitos a estas alturas tiene tela), sería un título de muchos kilates.

■ VELOCIDAD ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 60,00 € (9.983 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento 3 de Mayo



ASÍ SE CORRE

Si queréis ser los mejores corredores de motos acuáticas del mundo sólo tenéis que seguir estas instrucciones y practicar hasta manejar bien las motos:

1. **ELEGIMOS EL CORREDOR** que más nos guste entre los 8 disponibles y un modo de juego entre los 6 que hay.
2. **SEGUIMOS EL CAMINO** marcado por las boyas administrando bien el turbo y tomando los atajos que podamos.
3. **REALIZAMOS ALGUNA QUE OTRA ACROBACIA** para ganar unos buenos puntos o bien recargar el turbo.



EL TRATAMIENTO DEL AGUA, es muy realista y a lo largo de las carreras vamos a ver todo tipo de efectos como reflejos, olas o mareas ¡Si hasta las motos dejan estela!

CABALLITOS EN EL AGUA

WAVE RACE: B. STORM

No hay muchos juegos sobre carreras de motos de agua, y menos aún con una física del agua tan realista como la de este título. ¡Paso, que mojo!

MOTO

Si algo no falta cada verano, además de tías buenas en bikini, son chulitos de playa que vacilan a todos con sus motos de agua. Si ése es vuestro deseo oculto, seguro que este es juego os mola.

■ **MONTARSE EN UNA MOTO DE AGUA** no es ninguna novedad en el mundo de las consolas. Pero con este juego se convierte en una experiencia impagable. ¿Qué por qué? Vamos por partes. «Wave Race» nos propone competir en carreras en las que tenemos que seguir un recorrido marcado por boyas, para conseguir la mejor posición posible. Además, cada vez que pasamos a través de unos flotadores o realizamos alguna pirueta recargamos un turbo, que resulta muy útil en caso de quedarnos retrasados. Con estas premisas, cualquiera diría que estamos "tan sólo" ante un divertido y original arcade, de







EL TIEMPO NO AYUDA durante las carreras, y tan pronto corremos con una niebla que ni en Londres, como se desata una tormenta tropical de narices.



LA MAR DE REALISTA

Si os mareáis hasta en la bañera de casa, este juego os va a dejar fino el estómago, ya que, desde el principio, hay que capear el temporal (literalmente). Fijáos:



LAS OLAS grandes y pequeñas, nos ponen la cosa más dura (nos referimos a las carreras, claro)



LA MAREA, sobre todo cuando está baja, abrirá nuevos atajos, aunque también obstáculos.

realización técnica excelente, por cierto. ¡Ja! Porque aquí entra el elemento clave de este juego: la simulación del agua. Sí, porque es tan real que su trascendencia en las carreras es total, sobre todo en los niveles más avanzados.

➔**EL CONTROL ES COMPLEJO,** pues ofrece muchas posibilidades, pero es que, además, debido a todos los condicionantes que provoca el agua -las olas, el rebufo de los rivales, cajas que salpican, etc- las carreras se convierten en auténticos retos que nos hacen sentir el mar como si realmente lo tuviéramos en casa. La simulación es total, ya que tan pronto usamos las estelas para ganar velocidad como perdemos una carrera al coger mal una ola. Aún cuando dominamos el control y las 15 acrobacias distintas (que no es poco) no nos aseguramos la victoria si no ponemos toda nuestra atención en los movimientos del agua. De ahí que la emoción sea el alma de este juego...si no llega a desesperar.



EL MODO MULTIJUGADOR nos permite descargar tensiones jugando con otros 3 amigotes en cualquiera de los 8 niveles.



HAY 15 ACROBACIAS DISTINTAS y cuando las realizamos obtenemos un turbo o bien puntos en el modo acrobático.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA FÍSICA DEL AGUA,** no sólo por lo bien que esta recreada, sino por su importancia en las carreras.
- **LOS 6 MODOS DE JUEGO,** especialmente el modo campeonato, el acrobático y el multijugador.

lo peor

- **EL PECULIAR CONTROL,** ya que cuesta tiempo acostumbrarse y algo más dominarlo con solvencia.
- **LA DIFICULTAD** en los últimos niveles es realmente alta, y puede desesperar a más de uno.

alternativas

No hay muchos juegos (por no decir ninguno) de carreras de motos de agua. Por ello, la alternativa más clara (y también antigua) a este título es **«Wave Race»** para N64. Aunque si lo que os gustan son los deportes extremos os interesarán **«Tony Hawk's 3»** de skateboard o **«Dave Mirra BMX 2»** de bicis acrobáticas, ambos para GameCube.

GRÁFICOS Al tratamiento tan realista del agua se suman unas animaciones muy suaves y un montón de efectos meteorológicos. Muy buenos. **89**

SONIDO La banda sonora es muy cañera y los efectos de sonido y las voces digitalizadas (en inglés), son de buena calidad. **82**

DURACIÓN 6 modos de juego, incluido un campeonato que cuesta lo suyo, y 4 niveles de dificultad, aseguran la vida del juego . **80**

DIVERSIÓN Los campeonatos son muy divertidos, aunque al ser un simulador, su complejidad y su dificultad son elevadas. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 85

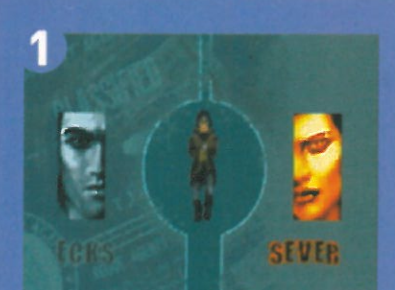
valoración

Desde la anterior entrega de este juego, «Wave Race» para N64, no habíamos visto una física del agua tan realista, sólo que ésta es aún mejor. Las competiciones son emocionantes, los 6 modos de juego muy divertidos y la realización técnica es de un nivel sensacional sobre todo teniendo en cuenta que es uno de los primeros juegos de esta consola. Eso sí, el control, que resulta un poco duro al principio, y la dificultad de los últimos niveles, bastante elevada, pueden conseguir desesperar a los menos pacientes.

MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ



■ SHOOT'EM UP ■ UBI SOFT ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 54,95 € (9.143 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: Ya disponible







DUELOS ENTRE 4 PORTÁTILES

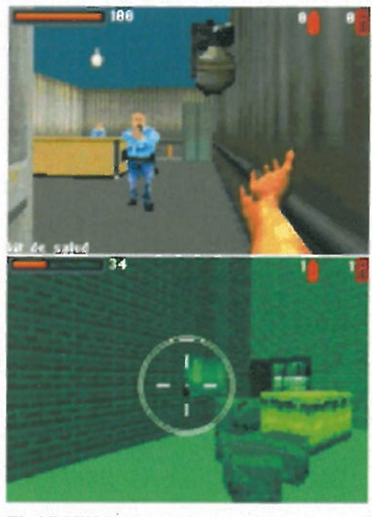
Además del modo principal en solitario, tenemos otros modos para cuatro jugadores si unimos las consolas con un cable link:

1. ELEGIMOS PERSONAJE. Podemos escoger entre los dos protagonistas, policías, antidisturbios, y algunos otros personajes que vamos desbloqueando según avanzamos en el juego.

2. ACCIÓN A TOPE. En el típico modo Deathmatch se enfrentan todos los jugadores entre sí. También tenemos el modo Captura la Bandera, en el que podemos participar formando equipos.

3. NO BAJAR LA GUARDIA. La rapidez es fundamental en el modo Muerte Súbita: un despiste y estamos perdidos. El modo Bomba, por su parte, nos propone encontrar las piezas de un explosivo antes que los demás.





EL ARSENAL es amplio, aunque destaca el rifle francotirador, ¡con zoom y todo!



SEGÚN EL PERSONAJE QUE ELIJAMOS tenemos que escapar o perseguir. En ambos casos hay que afinar la puntería...



HAY UN MONTÓN DE ENEMIGOS, pero con este fusil caen como moscas. Si queremos contarlo, no debe quedar ni uno.

LLEGÓ LA HORA DE LA VERDAD PARA ESTOS "ENEMIGOS ÍNTIMOS"

ECKS VS SEVER

Un ex-agente del FBI y una asesina profesional se ponen a caldo en este estupendo juego de acción con perspectiva subjetiva.

■ **LA SED DE VENGANZA LLEVA A ECKS,** un ex-miembro del FBI, a enfrentarse a Sever, una agente de la NSA. Estos dos pistoleros se tiran los trastos a la cabeza en un shoot'em up en primera persona que cambia de desarrollo según a cuál elijamos.

Cada uno tiene 12 misiones relacionadas con las de su rival: en una, por ejemplo, Ecks debe perseguir a Sever para eliminarla, así que en el caso de que controlemos a la chica nos tocará huir. Como veis, las historias de los dos protagonistas se entrelazan en muchos momentos, y eso hace el desarrollo muy original.

→**USAR EL COMPLETO ARSENAL DEL JUEGO ES CLAVE** para estar a la altura de nuestro rival; escopetas, uzis, granadas y hasta un chulísimo rifle de francotirador nos sirven para abrirnos paso entre los numerosos enemigos, incluidos montones de policías y agentes antidisturbios.

Pero lo más destacable es el lujazo que supone ver en la portátil un shoot´em up tan bien resuelto técnicamente, con unas animaciones más que buenas, y un motor gráfico capaz de mover sin ralentizaciones escenarios muy bien diseñados. La única pega es que sus 24 fases se quedan escasas, aunque el multijugador alarga su duración. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	86
SONIDO	70
DURACIÓN	70
DIVERSIÓN	84

Valoración: «Ecks vs Sever» es un juego de acción subjetiva original en su desarrollo, muy intenso y divertido. El juego sorprende, y tiene un modo versus estupendo, pero se hace algo corto.

PUNTUACIÓN FINAL 83

■ FÚTBOL ■ KONAMI ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,05 € (11.489 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 12 de Mayo









EL SISTEMA DE CONTROL de este juego es básicamente el de un simulador realista, aunque se permite ciertas licencias de estilo arcade para hacerlo más espectacular.

PURO TALENTO

La libertad a la hora de manejar el balón nos permite exprimir al máximo nuestras habilidades, así que ya no tenemos excusas:

1. **PODEMOS AJUSTAR LA FUERZA** de casi todos los pases, de modo que con algo de práctica se puede mandar el balón a cualquier zona del campo. ¡Así es posible emular a Zidane o Rivaldo!
2. **LOS GOLES** pueden ser de todo tipo, sea por la escuadra o por un rebote en una jugada embarullada, aunque el caso es que no son nada fáciles de conseguir. Hay que poner los cinco sentidos.
3. **EL JUEGO AÉREO** se convierte en una pieza fundamental durante los partidos, ya que un error de cálculo puede dejar solo a un rival delante de el portero. Pero si tenéis habilidad, un certero cabezazo o una espectacular chilena os puede llevar también hacia la victoria.

LOS "CRACKS" →

La licencia oficial de la FIFPro ha hecho por fin posible que Konami incluya los nombres reales de la mayoría de los futbolistas, algo que se echaba de menos en anteriores juegos suyos. Eso sí, os encontraréis con algunas excepciones, en las que se han utilizado nombres "parecidos", y que resultan muy curiosas.

LLEGA EL FÚTBOL TOTAL

ISS2

El estadio está lleno hasta la bandera, y los mejores futbolistas del mundo esperan tus órdenes. Chaval, te toca demostrar tu talento futbolístico.

■ **CON EL MUNDIAL TAN CERCA,** estaba claro que el fútbol no tardaría en llegar a las nuevas consolas. Y la verdad es que se estrena con un muy buen juego, que nos ofrece un notable apartado de opciones: están las 56 selecciones más potentes (no hay clubes), y tiene el Mundial a la cabeza de un buen puñado de competiciones, entre las que hay también varios torneos personalizables. Además, gracias a la licencia de la FIFPro, la mayoría de los jugadores son los verdaderos, aunque también hay "flipadas" como el argentino Ariel Ortega, al que han rebautizado como "Tortuga".

→**EL ESTILO DE JUEGO ES LA SIMULACIÓN,** pero nos "cuela" también algunos toques arcade que disgustarán a los más puristas. Os hablamos de cosas como el comportamiento del balón, no del todo real, o algunas animaciones de los jugadores, aunque el resto del apartado gráfico sí es











AL SER TAN REAL, no hay problemas a la hora de elegir tácticas para nuestro equipo, aunque a la hora de sacar las faltas y corners la cosa puede complicarse un pelín...

¡MIRA QUE AMBIENTAZO!

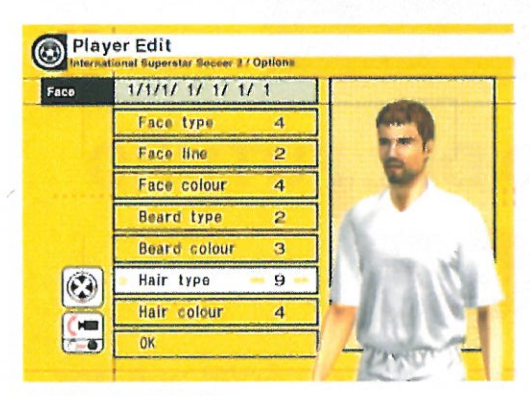
En todo momento, nos parece estar viviendo un partido en la tele. ¿No os suenan estas escenas?



LOS FORCEJEOS que se suelen producir en los corners para rematar a puerta están muy bien reproducidos. Pero tened mucho cuidado, porque el árbitro está a la que salta para pitar penalti...



UNA FALTA, UNA TARJETA. Es el precio que hay que pagar por no saber contener los nervios del momento. Aunque claro, los gritos del público pueden meternos una gran presión.



EL COMPLETO EDITOR nos permite crear a nuestros propios "cracks", incluyendo su físico y cualidades.



EL ÁREA RIVAL puede convertirse en un auténtico campo de batalla, con jugadas un tanto embarulladas.



CON UN POCO DE PRÁCTICA os plantaréis solos ante el portero, pero para batirle tendréis que afinar mucho.

muy realista. La mayoría de los futbolistas son parecidos a los de verdad y la ambientación de los partidos es tan creíble, que os parecerá tener el mismísimo Maracaná en vuestra habitación.

Pero lo mejor son las enormes posibilidades que nos ofrece el control: podemos decidir hasta la fuerza de los pases, lo que nos obliga a convertirnos en unos "Zidane" de los videojuegos para trenzar una jugada de gol.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

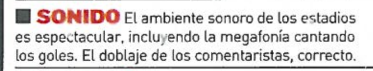
- **LA AMBIENTACIÓN** de los partidos es espectacular, y llega hasta los himnos nacionales.
- **EL CONTROL.** Con unos pocos botones nos permite realizar una gama de movimientos casi infinita.

lo peor

- **EL ESCASO REALISMO** del movimiento del balón en ciertos momentos. Desconcierta.
- **LAS ANIMACIONES** de los futbolistas a veces resultan un pelín bruscas, aunque no es muy grave.

alternativas

Este título es, junto a **«Mundial FIFA 2002»**, la única opción actual dentro del deporte rey en GameCube y Xbox. El título de EA Sports incluye más equipos, pero queda por debajo de **«ISS 2»** en el apartado jugable. Eso sí, ambos no llegan al nivel de los tres grandes de PS2: **«Pro Evolution 2», «FIFA 2002»** y **«Esto es Fútbol 2002»**



- **GRÁFICOS** Se merece un sobresaliente en los estadios y un notable en jugadores, aunque en el tema de las animaciones sólo aprueba por los pelos. **81**
- **SONIDO** El ambiente sonoro de los estadios es espectacular, incluyendo la megafonía cantando los goles. El doblaje de los comentaristas, correcto. **82**
- **DURACIÓN** La ausencia de clubes le resta posibilidades, pero no anda nada mal en cuanto a competiciones. El Mundial se lleva la palma, claro. **77**
- **DIVERSIÓN** Los partidos resultan muy divertidos y variados, aunque a veces nos topamos con situaciones poco realistas e incluso confusas. **80**

PUNTUACIÓN FINAL 82

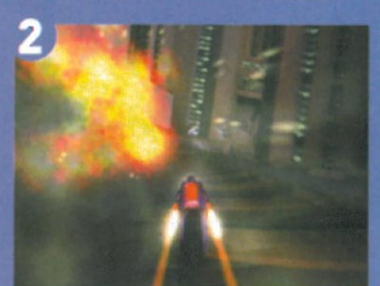
valoración

El fútbol se estrena con buen pie en ambas consolas, aunque debemos esperar mejores títulos en el futuro. Esta apuesta de Konami explota nuestra habilidad con el pad debido a un estilo de simulación que nos permite mover el balón a nuestro antojo y hacer jugadas muy meritorias, gracias a que se puede regular con gran facilidad la potencia de centros y tiros. Lástima que el comportamiento del balón no sea del todo real y que algunas jugadas sean confusas. No llega al nivel de «Pro Evolution» en PS2, pero está bastante bien.

MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ

■ VELOCIDAD ■ ACCLAIM ■ 1 a 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 66,00 € (10.981 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 3 de mayo







VELOCIDAD CON ESTRATEGIA

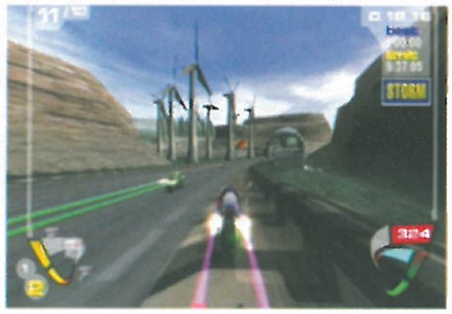
No todo es correr como locos en «Extreme G3». Si queremos llegar los primeros y conseguir las "pelas" necesarias para mejorar nuestra supermoto, debemos hacer buen uso de las armas y del botón de turbo:

1. AL PASAR POR ESTAS FRANJAS recargamos nuestras armas y la energía del escudo/turbo. Hay que ser rápido de reflejos para no saltárnoslas.
2. DERRIBAR A UN RIVAL es toda una hazaña, porque vamos tan deprisa que acertarles resulta casi imposible.
3. ESTE "EFECTO EXTREME G" se consigue al mejorar nuestra moto para que alcance la máxima velocidad. La pantalla se distorsiona y vamos como una bala. ¡Que alguien me pareeeeee!



LAS CARRERAS transcurren por circuitos llenos de "loopings", que atravesamos a una velocidad de vértigo. El diseño de las motos no está a la altura.







EL CONTROL de esta versión es bastante más preciso que en la de PS2. Eso sí, la velocidad sigue siendo tan "extrema" que basta un descuido para chocar contra los bordes del circuito y perder nuestra posición. ¡Pulso firme y los ojos en la pista!

LA SUPERVELOCIDAD DEL FUTURO

EXTREME G3

Circuitos enrevesados y velocidad extrema: ese el cóctel que nos espera en la parrilla de salida de estas carreras futuristas.

■ **LAS CARRERAS DE MOTOS SERÁN LA BOMBA** dentro de un par de siglos, si nos fiamos de lo que muestra «Extreme G3». Las supermotos del juego no sólo alcanzan velocidades increíbles, sino que tienen todo un arsenal de ametralladoras, misiles y demás artilugios para "prestarnos una ayudita" en estas carreras.

La mecánica es bien sencilla: corremos a toda pastilla por circuitos con más "loopings" que una montaña rusa, mientras intentamos derribar a alguno de nuestros 12 rivales (lo que resulta dificilísimo) y pisamos el turbo a fondo, con cabeza, eso sí, porque si abusamos nuestra moto puede perder los escudos.

➔ **LA VELOCIDAD ES VERTIGINOSA,** así que perder el control y quedarse el último es algo habitual (y bastante molesto). De hecho, al final las nuestro objetivo en las carreras es más no chocarnos que competir contra los rivales. Claro que si llegamos enteros a la meta recibimos puntos que podemos canjear por equipamiento para nuestra moto (un nuevo motor, armas, etc.).

De todos modos, también podemos correr contra otros tres colegas en el multijugador, que mantiene toda la velocidad del modo principal, pero las "piñas" nos las metemos todos. HC

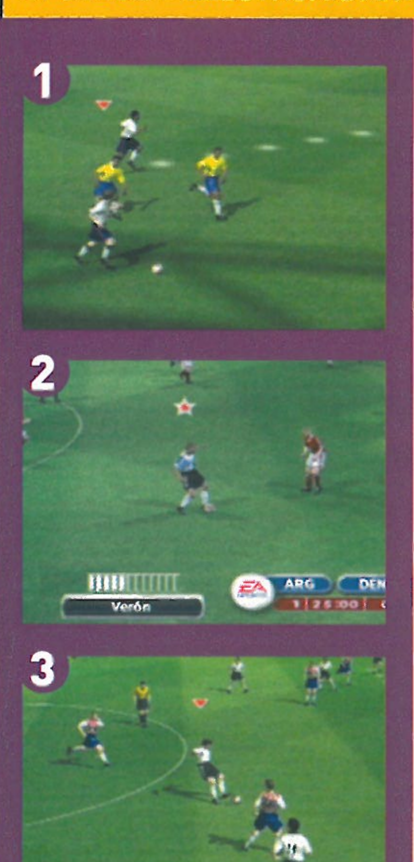
NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	78
■ SONIDO	84
■ DURACIÓN	70
■ DIVERSIÓN	73

Valoración: La velocidad es alucinante, tanto, que el control es "durete". En la parte gráfica destacan algunos efectos y el diseño de los circuitos, pero el de las motos es muy simple.

PUNTUACIÓN FINAL 73

■ FÚTBOL ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 65,95 € (10.973 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 24 de abril



ASÍ FUNCIONAN LOS PASES

Aunque EA estrenó este sistema de pases en «FIFA 2002», vamos a recordar cómo funciona, porque sigue siendo un aspecto clave en esta versión para el Mundial:

1. **EL DESMARQUE** del compañero se nos indica mediante una línea de puntos, e incluso nos permiten "provocarlo" pulsando uno de los botones superiores.
2. **LA FUERZA DEL PASE** la decidimos fijándonos en una barra de energía que aparece en la parte de abajo, al tiempo que indicamos también la dirección.
3. **AL SOLTAR EL BOTÓN DE PASE**, el jugador lanza el balón con la dirección y fuerza que hayamos decidido. A mayor precisión, mejor será el pase, claro.



PARTICIPAR EN UN MUNDIAL como el de verdad es lo que nos propone esta nueva entrega de la serie «FIFA». La simulación alcanza el máximo nivel en estos partidos.

COREA, JAPÓN... ¡ALLÁ VAMOS!

MUNDIAL FIFA 2002

Nos tememos que el juego oficial es el único sitio donde veremos a España ganar el próximo Mundial. ¡Camacho, toma nota!

■ **SI QUERÉIS DISFRUTAR A TOPE DEL MUNDIAL** y no estáis abonados a cierta televisión, este verano tenéis dos opciones: o largaros al país del sol naciente, o haceros con este juego, que es una adaptación de «FIFA 2002» para el torneo de Corea y Japón.

Aquí vais a encontrar todos los estadios oficiales -con una recreación exquisita- y todas las selecciones -más algunas extra- de la Copa del Mundo, aunque eso hace que se queden fuera los clubes, así como los demás torneos, ya que la única competición disponible es el propio Mundial.

Pero no sólo encontramos las plantillas reales, sino que además los gráficos hacen especial hincapié en la apariencia física de los futbolistas, de forma que podemos reconocer a todos sus cracks "por la cara". Esto aporta un gran realismo visual a los partidos, sobre todo cuando vemos los innumerables vídeos (nuevos también) que saltan, antes, durante y tras los encuentros: protestas, celebraciones, lesiones, lamentos, etc.

→ **EL PECULIAR SISTEMA DE PASES** es lo más destacado del control, que repite la mecánica sencilla pero espectacular y de multiples posibilidades que vimos en «FIFA 2002», con algu-

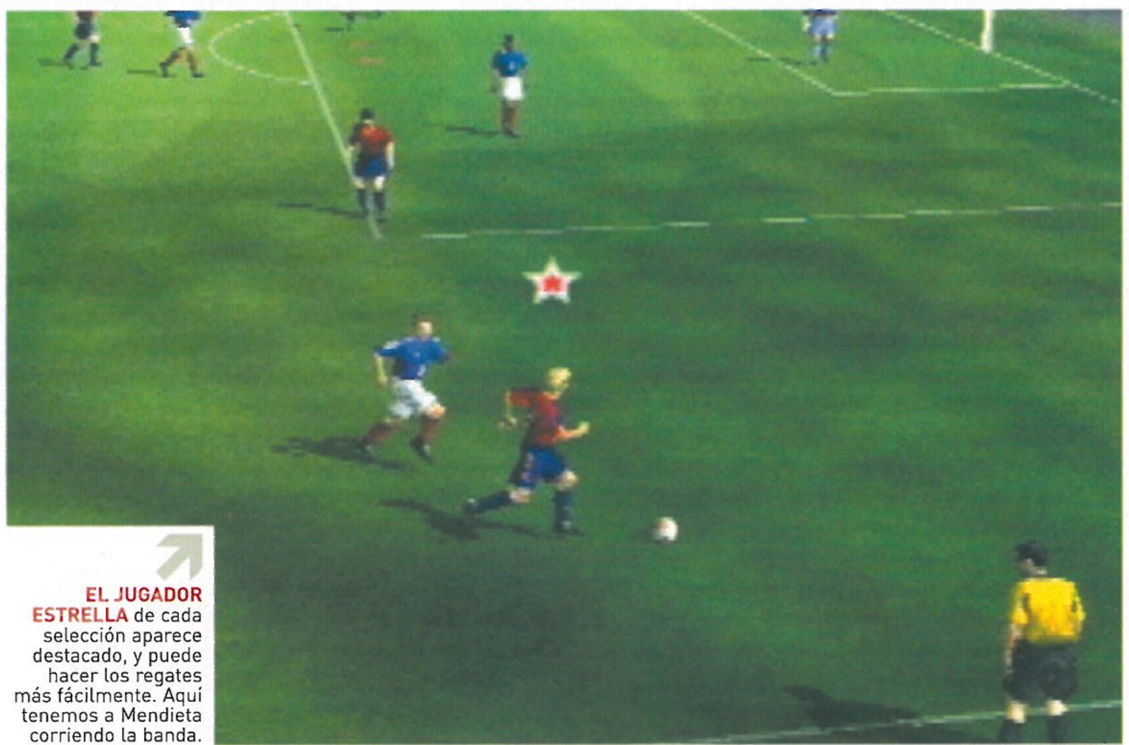
ASES DEL GOL →

Este juego es el único que puede presumir de contar con la licencia oficial del próximo Mundial, lo que le ha permitido incluir todos los jugadores y estadios que estarán presentes en Corea y Japón.









EL JUGADOR ESTRELLA de cada selección aparece destacado, y puede hacer los regates más fácilmente. Aquí tenemos a Mendieta corriendo la banda.

LA EMOCIÓN DEL MUNDIAL

Seguro que a más de uno le gustaría estar en la piel de Raúl y compañía, pero también es cierto que jugando desde el sofá de casa os cansaréis menos.



TODOS LOS ESTADIOS incluidos son los correspondientes a las sedes oficiales que estarán en el Mundial, y están reflejados con un grado de realismo increíble.



LOS ROSTROS de los jugadores son 100% fieles a los de verdad. No hace falta ser un forofo del fútbol para reconocer en esta imagen al barcelonista Xavi al lado del portugués Figo.



DOMINAR LOS REGATES siempre es un buen recurso para deshacernos de los defensas más pegajosos.



LAS REPETICIONES nos permiten "jugar" con las cámaras. ¿Cómo narices nos sacó Barthez ese gol?



EN LOS SAQUES A BALÓN PARADO contamos con un clásico sistema de barras y flechas, fácil e intuitivo.

nos añadidos en forma de nuevos movimientos, animaciones y regates. Ese sistema de pases nos permite decidir la fuerza y dirección de cada balón, a la vez que contamos con un botón para pedir a nuestros compañeros que se desmarquen. Las posibilidades de juego aumentan con este sistema, además de exigirnos más habilidad, aunque tanta precisión juega a veces en contra de la fluidez del juego. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL DISEÑO DE ESTADIOS Y JUGADORES** ha alcanzado un nivel casi fotorrealista. De hecho, se sitúa entre los mejores de todo el género.

■ **JUGAR UN MUNDIAL** clavado al de verdad sin movernos de casa.

lo peor

■ **LAS ANIMACIONES** del balón y de los jugadores a veces resultan un poco más bruscas de lo deseado.

■ **LA ESCASEZ DE TORNEOS Y EQUIPOS.** Sale perdiendo con respecto al propio «FIFA 2002».

alternativas

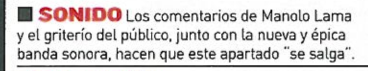
Como juego basado exclusivamente en el próximo Mundial, es lo mejor que os podéis encontrar. Pero como simulador de fútbol, en PS2 queda por debajo del rey, **«Pro Evolution Soccer»**, de **«Esto es fútbol»** y del propio **«FIFA 2002»**, que nos ofrece más opciones, equipos y torneos. Si nos trasladamos a Xbox, le pasa lo mismo frente a **«ISS 2»**.

■ **GRÁFICOS** Los jugadores son clavaditos a los modelos reales, pero en ocasiones se mueven de forma un tanto brusca, al igual que el balón. **84**

■ **SONIDO** Los comentarios de Manolo Lama y el griterío del público, junto con la nueva y épica banda sonora, hacen que este apartado "se salga". **94**

■ **DURACIÓN** Tiene la excusa de que es un juego basado en el Mundial, pero incluso así, tener un solo torneo nos parece demasiado poco. **69**

■ **DIVERSIÓN** El enorme realismo de esta competición y el sistema de pases lo hacen muy atractivo, aunque al jugar le falta algo de fluidez. **84**



PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

Un juego basado en el Mundial tiene la ventaja de contar con el "glamour" de esta competición, aunque, por contra, no ofrece tantas opciones como los juegos de fútbol "generales". De hecho, frente al propio «FIFA 2002» -al que añade nuevos movimientos y mejoras gráficas- sale perdiendo, porque tiene muchos menos equipos y torneos. Sobre el césped, ya sabéis lo que hay: un juego sencillo, pero con muchas posibilidades, espectacular, aunque no demasiado exigente, y con un acertado sistema de pases.

■ SIMULADOR ■ LUCASARTS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 62,45 € (10.391 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento Ya disponible







AYUDA ESPACIAL

Con sólo disparar no se gana una batalla espacial, pero con estas ayudas que recibimos seguro que duramos hasta el "Episodio III":

1. **LA FUERZA.** Sólo está disponible cuando manejamos la nave Jedi, y nos sirve como escudo, ataque eléctrico o para ralentizar a nuestros enemigos.
2. **ARMAS SECUNDARIAS.** Se eligen con la cruceta y son más contundentes que los disparos del láser, aunque su uso está bastante limitado.
3. **NUESTROS COMPAÑEROS.** Con un toque de cruceta les damos órdenes para que ataquen, defiendan o nos acompañen. El resto depende de nosotros mismos.



EL DESARROLLO de estos combates nos limita a seguir a los enemigos con un punto de mira, aunque el uso de la Fuerza y la ayuda otros pilotos les añade variedad.

COMBATES EN EL "EPISODIO II"

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

No os confundáis: "El Ataque de los Clones" no es una invasión de ovejas Dolly, sino la nueva peli de "Star Wars". Con este simulador se pueden vivir sus momentos más interesantes.

LA REPÚBLICA GALÁCTICA ESTÁ AMENAZADA por un ejército de clones, y nosotros somos los encargados de mandarles de vuelta a casa mostrándoles lo bien que funciona el cañón láser de nuestra nave de combate. A grandes rasgos, éste es el argumento de la nueva peli de "La Guerra de las Galaxias", y también el de «Jedi Starfighter», un simulador espacial que sigue muy de cerca el planteamiento de su primera parte, que apareció hace un año también en PS2.

La mecánica de juego consiste en manejar un potente caza estelar a través de 24 escenarios, en el espacio o sobre la superficie de los planetas que salen en el cine, mientras acribillamos con un punto de mira a las naves enemigas. Eso sí, en esta ocasión nuestro piloto es todo un Caballero Jedi, así que puede usar el poder de la fuerza para crear campos defensivos alrededor de nuestra nave, realizar ataques eléctricos, o ralentizar el movimiento de los enemigos (algo parecido al típico efecto "Matrix").

TAMBIÉN RECIBIMOS AYUDA DE OTROS PILOTOS, manejados por la propia máquina o por un segundo jugador en modo cooperativo, que se suman a nuestro bando. Su participación se agradece, tan majetes ellos, pero hace que se junten varias

HAVOC

Ésta es la nave que utilizamos en los niveles de superficie, y cuenta entre sus armas secundarias con una torreta láser, bombas de protones y misiles guiados por calor. Eso sí, no la busquéis cuando vayáis a ver el "Episodio II", porque esta preciosidad es exclusiva del juego.

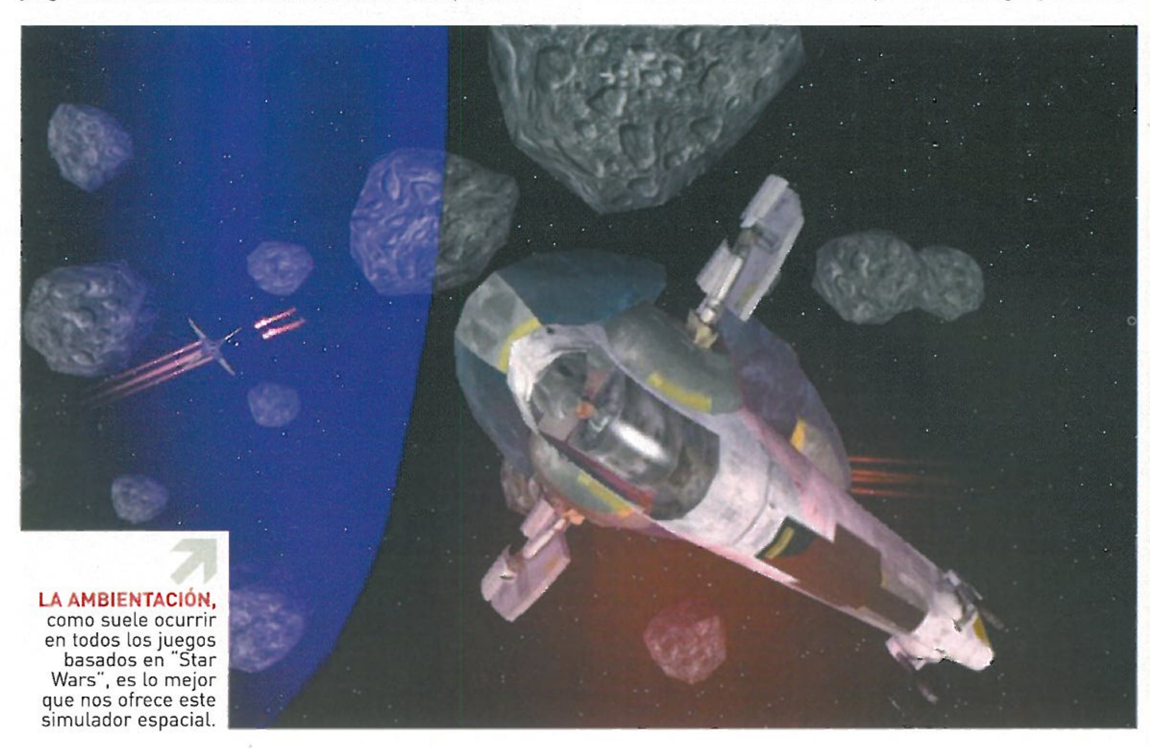




LAS NAVES son grandes y están bien construidas, pero el juego se ralentiza cuando coinciden varias en la pantalla.



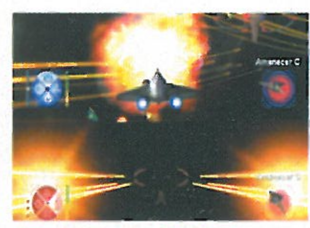
LA BATALLA se puede seguir en el interior de las naves rivales. Basta con encontrar la puerta del hangar y colarse.



LA AMBIENTACIÓN, como suele ocurrir en todos los juegos basados en "Star Wars", es lo mejor que nos ofrece este simulador espacial.

PILOTANDO EN COMPAÑÍA

Una de las novedades más interesantes del juego es la opción de pasarnos las fases en plan cooperativo, con la intervención de un segundo jugador. Mirad:



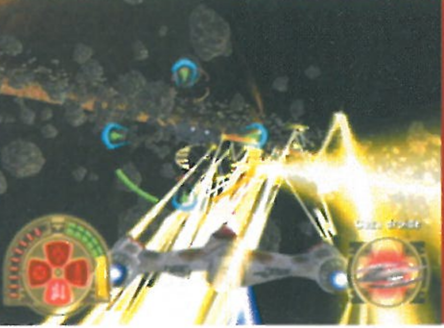
SITUADO EN LA TORRETA, el compañero puede resultarnos de gran ayuda. Así, mientras pilotamos la nave Havoc, él apunta con un cañón láser a los enemigos que nos atacan.



SI LLEVA SU NAVE, entramos en el multijugador más típico, en el que cada jugador pilota de manera independiente. Aquí también se pueden elegir dos perspectivas: trasera e interior.







LOS EXTRAS que desbloqueamos cada vez que nos pasamos un nivel con alta puntuación incluyen fases "calcadas" a los de la película (izq.), galerías con diseños de producción (centro) y un buen número de naves (derecha), algunas sacadas de la primera trilogía.

naves en la pantalla y se ralentice un desarrollo que, de por sí, ya es algo tan monótono como "dispara-con-tu-punto-de-mira-a-todo-lo-que-se menee".

Al final resulta que casi el único aliciente para avanzar en el juego son los jugosos extras que podemos desbloquear con cada victoria, y que incluyen 9 naves adicionales, una galería de diseños de la película (y del juego), y 5 nuevos niveles secretos. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN.** Recrea con todo lujo de detalles el Episodio II de "La Guerra de las Galaxias".

■ **EL MODO COOPERATIVO.** Nos permite jugar todos los niveles a pantalla partida con un amiguete.

lo peor

■ **EL APARTADO TÉCNICO.** Está algo desfasado, especialmente por las frecuentes ralentizaciones.

■ **LA MONOTONÍA.** El desarrollo termina siendo repetitivo: disparar a todas las naves enemigas y ya está.

alternativas

La anterior entrega de **«Starfighter»** es casi igual, con la salvedad de que manejamos las naves del Episodio I y no podemos utilizar la Fuerza, así que vuestra elección depende de las naves que más os gusten. Estos dos son los únicos simuladores de combate espacial que podéis encontrar en PS2, así que será mejor que os guste la saga "Star Wars".

■ **GRÁFICOS** Aunque el número de naves en pantalla es más que considerable, las explosiones son bastante "sosas" y la acción se ralentiza. **65**

■ **SONIDO** El doblaje es bastante bueno y la banda sonora está sacada de "La Amenaza Fantasma", pero no hay temas de la nueva película. **87**

■ **DURACIÓN** Un total de 29 niveles nada fáciles, con 11 naves disponibles y una buena ración de extras... Ofrece más que cualquier simulador. **88**

■ **DIVERSIÓN** Las batallas tienen cierta emoción y el argumento invita a avanzar, pero se hace monótono porque todo se reduce a disparar. **67**

PUNTUACIÓN FINAL 70

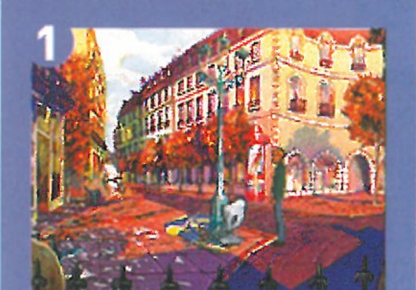
valoración

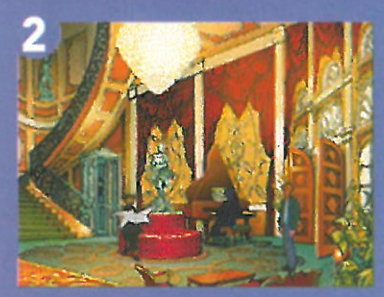
Pilotar cualquiera de las naves del Episodio II de "La Guerra de las Galaxias" es suficiente atractivo como para echar unas cuantas partidas a «Jedi Starfighter», aunque este juego demuestra que la ambientación no lo es todo. Echamos de menos un desarrollo con más miga, porque se hace repetitivo, y sobre todo algunas mejoras en el apartado visual. Eso sí, «Jedi Starfighter» cuenta con un buen número de modos extra y la posibilidad de pasarnos todos los niveles junto a un amigo en el modo cooperativo, y eso mola.

MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ



■ AVENTURA GRÁFICA ■ REVOLUTION ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 54 € (8.985 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: YA DISPONIBLE







¡QUE CHICO TAN ESPABILADO!

Para resolver los puzzles debemos usar cualquier objeto del escenario, combinarlo con otros o mostrárselo a algún personaje. Para ello, George no sólo tiene unos bolsillos muy grandes, sino que puede interrogar a quien quiera.

1. EL ICONO DE LA MANO nos indica que podemos recoger un objeto, en este caso un periódico. Quizá si se lo damos a un obrero nos deje cotillear...

2. HABLAR ES IMPORTANTE. La mujer del piano es una aristócrata que nos echará una mano si le preguntamos.

3. DEBEMOS INVESTIGAR A FONDO. Tenemos que buscar pistas en todas partes, incluso entre la basura ¡puaj!

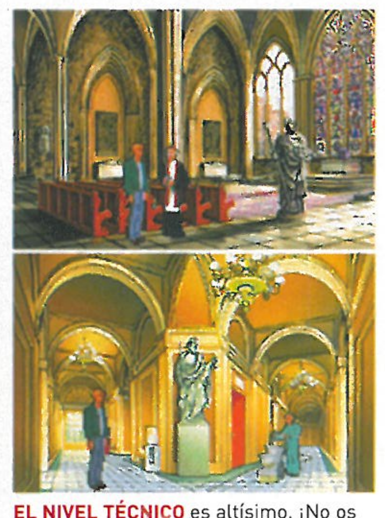


LA AVENTURA nos lleva de viaje por toda Europa. París, Irlanda o España serán algunos de los lugares que visitemos.



SOLOS O EN COMPAÑÍA, debemos ir en busca de pistas que nos indiquen el destino del misterioso asesino del juego.





EL NIVEL TÉCNICO es altísimo. ¡No os perdáis la belleza de estos escenarios!

UNA AVENTURA TAN GRANDE, QUE CABE EN NUESTRO BOLSILLO

BROKEN SWORD

Un turista bocazas, un payaso asesino y otros personajes de lo más estrafalario nos esperan en esta genial aventura gráfica.

■ **IRSE DE VACACIONES YA NO ES LO QUE ERA**, como bien sabe George Stobbartt (escrito así, "con dos bes y dos tes"). Él, que recorría Europa para ver mundo, se convierte en testigo de un asesinato en pleno centro de París, y como no confía en la poli, decide resolver el misterio con la ayuda de Nico, una periodista.

«Broken Sword» tiene una mecánica sencilla: recorremos los escenarios recogiendo cualquier objeto que veamos, y lo investigamos o combinamos con otro. Si no damos con la clave, pues nada, preguntamos a cualquiera de los estrafalarios personajes para que nos echen un cable, en castellano y con mucho humor.

➔ LAS VIRTUDES DEL JUEGO SON MUCHAS. El control es a prueba de torpes, y los gráficos nos sorprenden gracias a unos escenarios que parecen casi "vivos" -con un altísimo nivel de detalle, que hasta incluye elementos móviles como el tráfico o los animales- y al magnífico uso de la paleta de colores de GBA. Y no hay que perderse a los personajes, con unas animaciones tan fluidas como variadas. Un envoltorio de lujo para el verdadero "regalo" del juego: su apasionante historia, que engancha desde la primera partida y seguro que os hará reír a carcajadas. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	90
■ SONIDO	88
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	91

Valoración Adaptar a Game Boy Advance una de las mejores aventuras gráficas de PS no parecía fácil, pero lo han logrado gracias a unos gráficos excepcionales y una diversión sin límite.

PUNTUACIÓN FINAL 91



TIENDAPC.COM

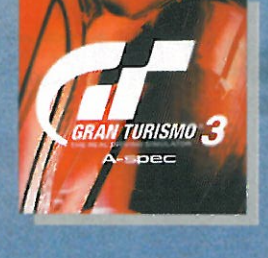
¡¡ENTREGA GARANTIZADA EN SÓLO 3 DÍAS!!
¡¡Si no quedas satisfecho, te devolvemos el dinero!!



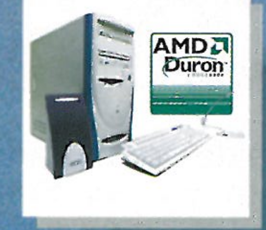
XBOX
Consola Microsoft Xbox
Motor gráfico nVidia
Disco duro, puerto red
Conectable a Internet
257,75 €
42.887 ptas



POWERCAM
Cámara digital
Función webcam
64 MB memoria interna
Resol. 352x286 píxeles
USB Powered
81,10 €
13.495 ptas



PS2 GRAN TURISMO 3
Nunca las carreras de turismos fueron tan reales...
25,81 €
4.294 ptas



PC DURON 1200
AMD DURON 1200
256 Mb RAM.
40 Gb disco duro
CD-ROM, Tarjeta red
Tarjeta gráfica 8 Mb
466,95 €
77.694 ptas

LOS SIMS
Disfruta manipulando todo un vecindario de SIMS... y enséñales quién es el jefe del barrio.
36,22 €
6.027 ptas



PEN DRIVE
Micro disco duro
64 MB internos
Conexión USB
Válido Win/Mac/Linux
30 gramos de peso
74 €
12.313 ptas



WOXTER 5.1 HOME CINEMA
Dolby Home Cinema
Construcción en madera
5 satélites
1 subwoofer/amplificador
86,66 €
14.419 ptas



WOXTER MP3 PLATOON PRO
Lee CD-Audio y MP3
Mando a distancia
Antishock 120 seg.
Muestra título y canción
86,82 €
14.446 ptas



XBOX HALO
Según la crítica, el mejor juego de combate de todos los tiempos.
56,78 €
9.447 ptas



PC XP 1600+
AMD ATHLON XP 1600+
128 Mb RAM DDR
40 Gb disco duro
CD-ROM, Módem
Geforce2 MX200 TV Out
562,95 €
93.667 ptas



CREATIVE GEFORCE 4
Motor nVidia Geforce4
64 Mb RAM 166 Mhz
31 millones polígonos
Salida TV Out
140,35 €
23.352 ptas



PS2 TIME CRISIS 2
No malgastes arsenal si quieres llegar a tiempo. Emoción y disparos.
49,19 €
8.185 ptas



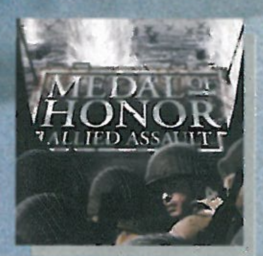
CREATIVE CAM
Webcam USB
30 imágenes/segundo
352x288 píxels
Software incluido
29,45 €
4.900 ptas



PACK SONY PS2
Consola Playstation2
1 Mando control
Mando DVD
Juego Gran Turismo 3
DVD American History X
308,56 €
51.340 ptas



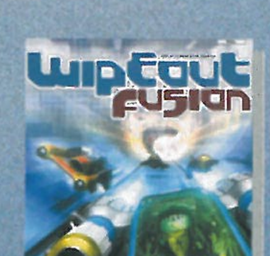
SAMSUNG CD-RW 24x
Graba CD's a 24
Regraba a 10x, Lee a 40x
Buffer de 2 Mb
Incluye software Adaptac
82,94 €
13.800 ptas



PC MEDAL OF HONOR
Vive en primera persona la Segunda Guerra Mundial con el máximo realismo.
47,95 €
7.978 ptas



PC P4 1600
Intel Pentium4 1,6 Ghz
128 Mb RAM
40 Gb disco duro
CD-ROM, Módem
Geforce2 MX200 TV Out
599,50 €
99.748 ptas



PS2 WIPEOUT FUSION
Carreras espaciales de auténtico vértigo. Ningún juego va tan rápido.
45,68 €
7.601 ptas



OLIVETTI ARTJET 12
Impresora a color USB
Cartucho 4 colores
Resol. 1200x1200 píxeles
Hasta 7 ppm
37,95 €
6.314 ptas



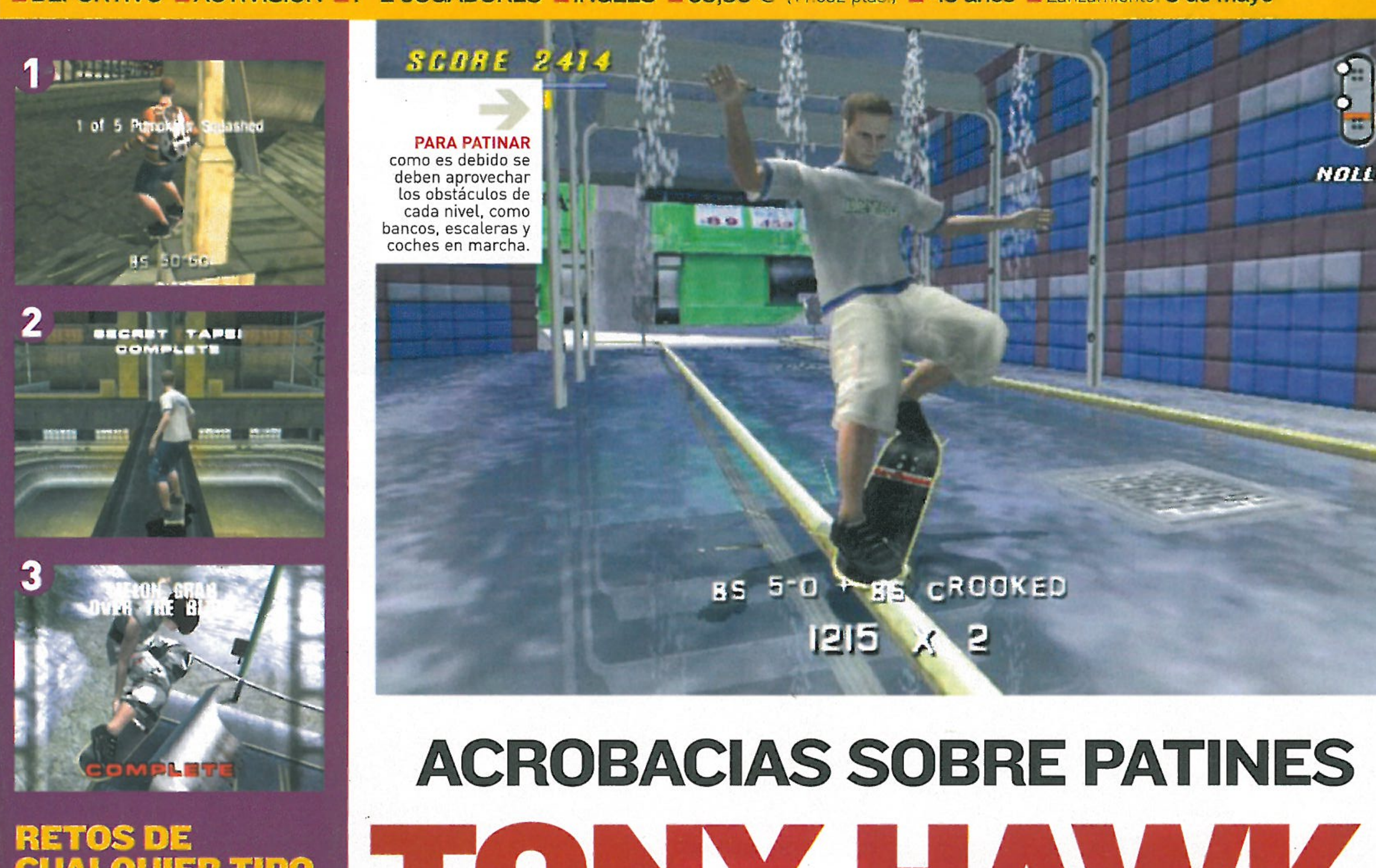


www.tiendapc.com

ya.com

Precios sin IVA. El software sólo se cambiará por el mismo artículo. Garantía de entrega en 3 días laborables desde la compra. Los ordenadores no incluyen monitor ni S.O.

■ DEPORTIVO ■ ACTIVISION ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 69,95 € (11.632 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 3 de mayo



PARA PATINAR como es debido se deben aprovechar los obstáculos de cada nivel, como bancos, escaleras y coches en marcha.

RETOS DE CUALQUIER TIPO

Además de acumular puntos, también hay otros modos de pasarse los niveles. Eso sí, hace falta ser muy hábil... o practicar.

1. **RECOGER OBJETOS IGUALES** como las calabazas o las letras de "SKATE", que son uno de los retos más sencillos.
2. **ENCONTRAR LA CINTA OCULTA.** En cada nivel aparece una, y nos basta con recogerla, aunque no es nada fácil.
3. **HACER MOVIMIENTOS ESPECIALES** que se ejecutan en un lugar determinado de cada escenario. No son fáciles.

ACROBACIAS SOBRE PATINES

TONY HAWK PRO SKATER 3

¿Ves mamá? Si no me hubieras reñido por patinar en la calle, sería campeón de "skate" y tendría un juego para hacer piruetas a cambio de puntos.

TONY

El propio Tony Hawk es uno de los 12 patinadores disponibles en el juego (además de los ocultos). Pero si no nos convence, podemos crear otro personaje utilizando un potente editor de aspecto y movimientos.

■ **EL PATINAJE CALLEJERO** es uno de los deportes más divertidos que hay, sobre todo si somos capaces de hacer con nuestro monopatín todas esas virguerías que se ven por la tele y, de paso, dejar a las chicas boquiabiertas. Por suerte ya no hace falta "dejarse los piños" intentándolo, basta con ponerse a los mandos de «Tony Hawk 3» en nuestra GameCube y forrarnos a puntos con cada pirueta. Por supuesto todos estos puntos (además de unos cuantos objetos ocultos que encontramos repartidos por cada nivel) nos sirven para ir avanzando por los 8 escenarios, más uno secreto, que tiene el juego. Así que ya os podéis estrujar los sesos, porque la originalidad es una de las cosas que más influyen en la puntuación.

→ **EL SISTEMA DE CONTROL** es una delicia. Para saltar basta con soltar un botón en el momento justo y, una vez en aire, las maniobras se ejecutan con el stick. Además, para ponernos las cosas un poco más fáciles, esta entrega nos permite encadenar piruetas con sólo pulsar R2 (vamos, lo que se llama un "revert"). Parece sencillo ¿verdad? Pues lo es, y además resulta tan divertido que





LAS CARACTERÍSTICAS de cada patinador se pueden mejorar con sólo recoger los ítems que hay en cada nivel.



LOS MODOS MULTIJUGADOR son tan entretenidos como la carrera, eso sí, sólo a pantalla partida, ya que no es online.



EL CONTROL sigue siendo uno de los puntos fuertes del juego: con el stick y un sólo botón se pueden hacer todo tipo de piruetas.



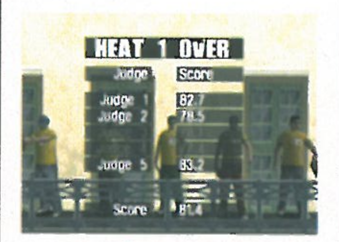


EL TORNEO DE SKATERS

El modo carrera está dividido en dos tipos de niveles: los "normales", en los que debemos superar una serie de retos, y las competiciones de patinadores, que sólo se superan con una puntuación determinada. Así se desarrolla éste:



PATINAMOS SOLOS procurando sacar el mayor número posible de puntos en un tiempo bastante limitado.



NOS PUNTÚAN dependiendo de la dificultad (y la originalidad) de nuestras maniobras. Se elimina la nota más alta y la más baja.



CAMPEONES. Si después de 3 rondas nuestra puntuación supera a la del resto de patinadores pasamos de nivel.

una vez que hayáis descubierto todos sus secretos (que no son pocos) seguro que seguís jugando como locos. Además «Tony Hawk 3» también cuenta con potente editor de personajes y escenarios y con varios modos multijugador (rey de la colina, HORSE...) que son a cual más divertido. Vamos, que os podemos asegurar que con pocos juegos os lo vais a pasar tan bien ¡Y sin riesgo de caídas! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ LA DIVERSIÓN sigue siendo el punto fuerte de esta saga, no nos cansamos por más que juguemos.

■ LA BANDA SONORA es como si nos hubiésemos comprado un recopilatorio del mejor Hip Hop.

lo peor

■ EL MODO ONLINE de la versión de PS2 ha desaparecido, y tampoco podemos jugar con cable link.

■ NO HAY NOVEDADES respecto a las versiones de PS2 y Xbox que aparecieron hace unos meses.

alternativas

También desde el lanzamiento de la consola está disponible la segunda parte de «Dave Mirra» que es más o menos lo mismo que Tony Hawk, pero sobre una bicicleta. Sin embargo no alcanza la calidad de Tony en ninguno de sus apartados, especialmente en la diversión, donde el maestro del skateboard está intratable.

■ **GRÁFICOS** A los enormes escenarios hay que añadirle unos personajes bien realizados y unas animaciones casi perfectas. **84**

■ **SONIDO** La banda sonora reúne los mejores temas del Hip Hop actual, aunque los efectos de sonido son bastante sencillotes y no hay voces. **83**

■ **DURACIÓN** 13 patinadores y 9 escenarios dan mucho de sí, pero es que además contamos con un editor de niveles que multiplica la duración. **86**

■ **DIVERSIÓN** El sistema de control es una gozada, tanto que nos jugaremos una y otra vez los mismos niveles sólo por "vicio". **90**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

La fórmula del éxito de «Tony Hawk» no cambia: un sistema de juego de lo más sencillo (hacer piruetas con un monopatín) una realización técnica impecable y, sobre todo, un sistema de control lleno de posibilidades han conseguido mantenernos "enganchados" durante muchas horas. Si encima, como en esta tercera entrega, todo eso viene acompañado por una banda sonora de lujo, nuevos movimientos y animaciones, y retos diferentes para cada patinador, se nos ocurren pocos juegos más entretenidos.

ROBERTO AJENJO 

■ BEAT'EM UP ■ KOEI ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 66,95 € (11.140 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: Ya disponible





A TORTAZOS CON TODOS

Con sus enormes escenarios, los cientos enemigos y su ligero componente estratégico, este beat'em up resulta bastante original. Así es como se juega:

1. MONTONES DE ENEMIGOS surgen sin parar de entre la niebla. Nuestra misión es acabar con todos ellos liderando nuestro ejército.
2. UNA BARRA DE MAGIA, llamada "Musou", se va llenando con cada enemigo que liquidamos, y nos permite ejecutar un par de golpes bastante espectaculares.
3. LOS MENÚS DE COMBATE, resultan muy útiles para decidir dónde y cuándo atacar al enemigo, qué armas vamos a utilizar, y cómo controlar los ataques de los soldados que nos acompañan.



LOS ENEMIGOS nos rodean por todos lados en este épico beat'em up. Menos mal que contamos con armas, magia, un ejército amigo... ¡y hasta elefantes!





ENTRE LOS MODOS DE JUEGO disponibles , que son el Historia, Challenge (para acabar con los enemigos en el menor tiempo posible) y Free (pelear por libre) se encuentra también uno para 2 jugadores, que pueden avanzar en plan cooperativo o enfrentarse entre sí.

LA GUERRA MÁS MULTITUDINARIA

DYNASTY WARRIORS 3

Este juego nos traslada a la China medieval, un lugar en el que, por lo visto, la gente hasta hacía cola para alistarse en el ejército.

■ **LA GUERRA HA ESTALLADO** en la antigua China, y nosotros debemos ponernos al frente de uno de los dos bandos, controlando a cualquiera de los 41 generales que podemos tener a nuestra disposición y luchando cuerpo a cuerpo contra los cientos de enemigos que componen el ejército contrario.

Con este planteamiento nos sumergimos en un gigantesco beat'em up en el que debemos acabar, literalmente, con miles de personajes (hasta 30 a la vez en pantalla), machacando continuamente el botón de ataque y realizando algunas magias. Eso sí, el precio a pagar por tanto personaje en pantalla es una exagerada niebla y algunas molestas ralentizaciones.

→ **LAS NOVEDADES** que ofrece esta tercera entrega de la saga (casi calcada a la anterior, que también salió en PS 2), es que ahora es posible montar sobre elefantes y caballos, y se ha añadido un nuevo modo para 2 jugadores bastante acertado. Dicho modo puede consistir en batallas conjuntas contra el ejército enemigo, o bien duelos a pantalla partida uno contra otro.

Como buen beat´em up, su desarrollo se hace algo repetitivo a la larga, pero resulta vistoso y está bastante bien ambientado. 

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	66
■ SONIDO	58
■ DURACIÓN	76
■ DIVERSIÓN	65

Valoración: Pese a su interés como beat'em up innovador, su desarrollo resulta bastante repetitivo, aunque el espectáculo, la ambientación y la acción continua pueden atrapar a muchos.

PUNTUACIÓN FINAL 65


CENTRO MAIL
PlayStation 2
SHADOW HEARTS
59,95
SHADOW HEARTS™
Compra
Shadow Hearts
y llévate un
reloj de regalo
PROMOCIONES
CENTRO MAIL
EXCLUSIVAS
REDCARD
Compra Redcard
y llévate una cámara
fotográfica de regalo
PlayStation 2
REDCARD
SAME GAME DIFFERENT RULES
59,95
pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es
Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones

■ BEAT'EM UP ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,00 € (11.481 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento Ya disponible







CURSO RÁPIDO DE SUPERHÉROE

La vida del superhéroe de cómic no es tan sencilla como la pintan (y nunca mejor dicho). Por eso, os damos las claves para que os convirtáis en el azote del crimen:

1. **PONEOS TIRITAS** en los nudillos y un par de botas resistentes porque, menos palabras, vais a intercambiar de todo con los enemigos.
2. **COMPROBAD** que nuestro cinturón multiusos tiene suficientes batarangs y batesposas para reducir a los malos desde lejos. Así arriesgamos menos.
3. **PONED A PUNTO EL MOTOR** del batmóvil y del batplano, porque algunos enemigos van demasiado rápido para perseguirlos a pie, y vais a tener que utilizarlos para darles alcance.



EL CÓMIC SE PONE EN ACCIÓN

BATMAN VENGEANCE

El hombre murciélago les mete caña a los villanos arropado por una buena ambientación que también incluye algunos fallos técnicos.

■ **EL ARGUMENTO DE ESTE JUEGO** parece sacado de cualquier capítulo de la serie de TV en la que se basa: tras rescatar a una mujer secuestrada por el Joker y derrotarle en un pequeño combate, nos convertimos en víctimas de un complot de supervillanos, ¡y esto es sólo el principio! Este "aperitivo" da paso a un clásico beat'em up en el que hay que liarse a patadas, puñetazos y combos especiales contra todo tipo de criminales a lo largo de 19 fases. En la mayor parte de ellas controlamos a Batman desde una vista en tercera persona, pero en cualquier momento podemos necesitar la ayuda de algún "batinvento" como el batgancho o los batarangs (vaya batlío, ¿no?), y entonces pasamos a una vista en primera persona desde la que podemos movernos y disparar como si de un

BATMAN →

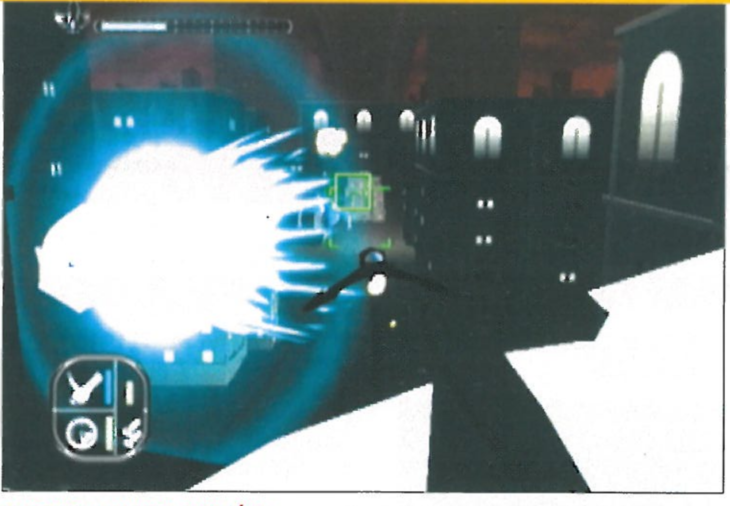
Bajo el disfraz de Batman se esconde Bruce Wayne, que convirtió la lucha contra el crimen en algo personal tras el asesinato de sus padres. ¡Que tiemblen los malos de Gotham City!







EL OBJETIVO PRINCIPAL del juego consiste en chafar el plan del pobre Joker, aunque durante la partida también nos enfrentamos a todo tipo de enemigos.



EL BATPLANO Y EL BATMÓVIL, no podían faltar en un juego sobre Batman y por eso en más de una ocasión hay que perseguir a los villanos montados en ellos.



EL CRIMEN NO TIENE FUTURO

Los crímenes son muy frecuentes en Gotham City pero, por fortuna, nuestro héroe sabe como tener a raya a los maleantes:



PARA DETENER A LOS CRIMINALES a veces no basta con darles jarabe de "palos". Por eso Batman, además de puñetazos y patadas, sabe cómo hacer varios combos especiales.



EVITAR QUE ESCAPEN también es importante, así que tenemos que esposarlos cuando estén en el suelo. Además, así le ahorramos trabajo a la policía.

shoot'em up subjetivo se tratase.

Para darle más variedad al juego, las fases de acción a pie se alternan con otras en las que guiamos el batmóvil o el batplano por las calles de Gotham City, e incluso con alguna más en la que colgamos el disfraz y nos colamos en una guarida del Joker "vestidos" de Bruce Wayne.

→ **PERO ESTA RECREACIÓN TAN COMPLETA** del personaje, que se ve reforzada por la entrada en escena de secundarios famosos, tanto amigos como enemigos, no viene acompañada de un apartado gráfico espectacular precisamente. Y es que, aunque el diseño de los personajes y escenarios imita muy bien la estética de la serie de televisión, resultan un poco pobres y faltos de detalle. Esto, unido a la atmósfera excesivamente oscura y a unos ligeros problemas con la cámara, que tras un giro brusco nos deja "vendidos", hace que el juego quede un tanto discreto en el apartado técnico. En cualquier caso, la entretenida acción y el carisma del protagonista equilibran su calidad general. HC



PARA REDONDEAR LA AMBIENTACIÓN del juego, en algunas fases controlamos a Bruce Wayne sin el disfraz de Batman.



LOS OBJETIVOS de las fases no sólo son arrestar criminales sino también rescatar a los buenos. ¡Para eso somos héroes!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA VARIEDAD DE FASES,** que alternan niveles de acción a pie con otros montados en vehículos.
- **LA AMBIENTACIÓN,** basada en la buena recreación de Batman y una estética similar a la de la serie.

lo peor

- **LA CÁMARA,** que no se coloca siempre dónde debería y nos deja un poco "tirados" en los saltos.
- **LOS GRÁFICOS** son demasiado simplones y la atmósfera del juego abusa de la oscuridad.

alternativas

Hasta la llegada de los nuevos juegos del hombre araña, hay que destacar los juegos de **«Spiderman»** para PSOne, Dreamcast y Game Boy. Los que prefieran los juegos de lucha disfrutarán con **«X-Men: Mutant Academy 2»** para PSOne y **«Marvel vs. Capcom 2»** para Dreamcast. En todos aparecen superhéroes de cómic, claro.

- **GRÁFICOS** Aunque recrea el estilo de la serie de dibujos y las animaciones son suaves, los personajes y escenarios no están muy detallados. **60**
- **SONIDO** Las melodías y voces de los personajes están sacadas de la serie animada. Los efectos sonoros también son apreciables. **79**
- **DURACIÓN** Las 19 fases en las que se divide el juego se hacen un poco cortas, aunque hay algunos (escasos) alicientes para volver a jugarlo. **68**
- **DIVERSIÓN** Los seguidores de Batman disfrutarán con cada detalle del juego. Si no lo sois, os puede convencer la acción y la variedad de fases. **75**

PUNTUACIÓN FINAL 71

valoración

Lo que «Batman Vengeance» ofrece no son ni unos gráficos espectaculares ni una historia innovadora, sino que su mayor atractivo reside en que, desde los primeros minutos de juego, nos sentimos inmersos en un capítulo de la serie animada. Es precisamente esta ambientación tan buena y la variedad de las fases lo que nos permite disculpar ciertos problemas con la cámara y un aspecto gráfico un poco simplón. No obstante, seguimos pensando que este es el mejor juego de Batman visto hasta la fecha.

Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.

OTROS LANZAMIENTOS

GBA | DAVID BECKHAM SOCCER

■ FÚTBOL ■ RAGE ■ DE 1 A 4 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 47,95 € (7.978 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Si esperabais un «ISS», olvidaos. Este cartucho es un simulador normalito, con modos de juego algo grises y gráficos de lo más soso. Se le disculpa por la escasez de juegos del género en GBA, y porque los partidos resultan entretenidillos. Pasable, sobre todo si sois unos "Beckhamaníacos".



valoración Pese a tener a Beckham como reclamo, estos partidos no dan la talla. ¿Nadie les ha dicho que GBA tiene gráficos de 32 bits?



GBA | FILA DECATHLON

■ DEPORTIVO ■ THQ ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 59,95 € (10.490 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Preparaos para diez pruebas, como 100 metros lisos, 110 metros vallas o salto de pértiga, que exigirán mucho a vuestros dedos (tenéis que machacar dos botones alternativamente a la máxima velocidad). Si podéis levantar la vista de la consola, veréis unos gráficos que no están mal.



valoración Los buenos juegos de atletismo siempre han sido unos "machacabotones", y en eso este cartucho cumple sobradamente.



GBA | GREMLINS UNLEASHED

■ PLATAFORMAS ■ WANADOO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 49,99 € (8.318 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Los gremlins "asaltan" GBA para protagonizar un plataformas facilito facilito, que nos permite escoger entre el "cuco" Gizmo o el pérfido Stripe. Muchos colorines, niveles variadillos y una mecánica fácil completan un juego recomendable solamente para los usuarios más "pequeñines".



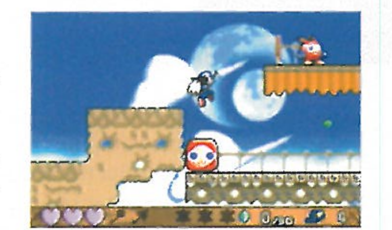
valoración Plataformas sin pretensiones en un cartucho para los que empiezan en los videojuegos... aunque la peli tiene ya unos añitos.



GBA | KLONOA

■ PLATAFORMAS ■ INFOGRAMES ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 49,99 € (8.318 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Klonoa se traslada de PlayStation a GBA para hacer lo que mejor sabe: saltar plataformas, y atrapar y lanzar enemigos con su anillo mágico. Todo con tal de derrotar a un malvado emperador con problemas de sueño. Escenarios con colorines, desarrollo facilito y simpatía para pasarlo bien.



valoración La verdad es que no es un "supercartucho", pero es que Klonoa nos parece tan majo, que cualquier aventura suya es bien recibida.





EL FÚTBOL ESPECTÁCULO predomina en este juego, donde vemos chilenas, voleas ¡y hasta movimientos especiales!





A LA HORA DE ENTRAR al rival vale todo: patadas, zancadillas, codazos... Además, los efectos de difuminado son muy chulos.



PS2 RED CARD

■ FÚTBOL ■ MIDWAY ■ DE 1 A 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ + 12 años

¿SOIS UNOS LEÑEROS JUGANDO AL FÚTBOL? Entonces quizá os interese este juego, porque la idea central de «Red Card» (tarjeta roja, el nombre lo dice todo), es que vale más la capacidad de hacer entradas "guarras" que la destreza en los regates. El juego "pasa" de ser un simulador serio, y apuesta por las patadas, codazos y demás, con efectos de luz, "motion blur" y hasta golpes especiales como los que veíamos en la serie "Campeones". Vamos, que casi tiene más de juego de lucha que de fútbol, aunque incluye opciones más "normales": 50 selecciones, Copa del Mundo y Amistosos. El "tema gráfico" es correcto, al igual que el sonido, pero lo mejor es su falta de pretensiones y su apuesta por el juego sucio, sin cortarse ni un pelo.

valoración ¿Por qué llaman "Tarjeta Roja" a un juego dónde el árbitro es casi ciego? Qué más da, ¡así sí que mola el "fúmbol"!







GBA
TONY HAWK PRO SKATER 3

■ DEPORTIVO ■ ACTIVISION ■ DE 1 A 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 53,95 € (8.977 ptas.) ■ + 16 años

TONY HAWK ES EL AMO. Sólo él puede protagonizar un cartucho con enormes skaters en 3D, una jugabilidad imbatible y seis escenarios "curradísimos", que además de ser enormes ahora incluyen nuevos elementos (tienen transeúntes). Por no hablar del modo Career, que sigue el clásico sistema de objetivos, aunque varían según el personaje que escojamos. Ah, y, el "viciante" modo multijugador, donde podemos alucinar haciendo tricks o grindando con otros tres colegas. ¿Y cómo han conseguido una música tan atronadora? ¡Es que si siguen así, en el próximo capítulo incluirán canciones con voz y todo! Lo único que os decimos es que, si tenéis la anterior entrega, quizá no lo encontréis tan distinto...

valoración Vamos a ver, ¿qué es lo mejor de «Tony Hawk 3», el apartado técnico o su diversión? Mecachis, no nos obliguéis a elegir...



GBA | CASPER

■ PLATAFORMAS ■ MICROIDS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 49,99 € (8.318 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Casper es un fantasma (de los de sábana y cadena) que se ha propuesto guiar a un sonámbulo a través de su mansión. Sin embargo, como la casa está llena de obstáculos, debe transformarse en escudo, ventilador o lo que haga falta para evitar que se dé contra las paredes. Muy entretenido.



valoración Este juego no es ninguna "fantasmada". Os picaréis de lo lindo hasta conseguir que "vuestro sonámbulo" llegue sano y salvo al final.



GBA | DENKI BLOCKS!

■ PUZZLE ■ RAGE ■ DE 1 A 4 JUGADOR ES ■ CASTELLANO
■ 47,95 € (7.978 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

¿Os apetece hacer formas y dibujos uniendo bloques, solos o en compañía de tres colegas? Porque ése es el original reto de este juego, en el que importan la habilidad y la paciencia a la hora de divertirnos. Es bastante variado, así que le molará a los aficionados a estrujarse las meninges.



valoración Montones de retos, tres modos de juego, bonus, secretos... ¡Y encima es original! Estos son los cartuchos que nos molan.

70

PS2 | MAD MAESTRO

■ MUSICAL ■ EIDOS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 59,95 € (9.975 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Vaya, ¡un "simulador de Luis Cobos"! Pero mucho mejor, porque podemos ser directores de una orquesta de verdad, y tocar melodías con una mecánica que consiste en pulsar los botones al ritmo de la música (clásica, "of course"). Y como además tiene unos gráficos divertidos, es un vicio.



valoración No, si va a resultar que esto de darle a la batuta mola. ¡Y sin tener que tirarnos años y años estudiando en el conservatorio!



GC | TARZÁN

■ PLATAFORMAS ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ PRECIO NO DISPONIBLE ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Tarzán se cree muy "mono" y ahora practica deportes extremos como el puenting o el esquí acuático. Es lo único destacable de este juego, ya que el resto del desarrollo se limita a las típicas plataformas, pero en plan "selvático". Va de original, pero en realidad no ofrece nada nuevo.



valoración La verdad es que Tarzán y sus monerías empiezan a aburrirnos un poco. Ni siquiera con sus deportes de riesgo nos engancha.

50

GC | DONALD QUACK ATTACK

■ PLATAFORMAS ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ PRECIO NO DISPONIBLE ■ TODOS LOS PÚBLICOS

¡Pobre Donald! Está convencido de que a base de repetir el mismo juego de plataformas en N64, PSone, PS2 y ahora GameCube, llegará a ser una estrella de los videojuegos. Lo malo es que, además de incluir los mismos niveles de las anteriores versiones, el juego resulta infantil y muy repetitivo.



valoración Sólo los chavalines encontrarán algo de interés en los 22 niveles de este juego tan "patoso". Inténtalo con algo nuevo, Donald.



PS2 | DARK SUMMIT

■ DEPORTIVO ■ THQ ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ 67,95 € (10.990 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

La verdad es que un juego de snowboard con argumento y misiones del tipo de desactivar bombas o seguir a corredores es algo poco usual. Lo que pasa es que la idea no está muy desarrollada, y al final se queda en un juego más del género, divertido y atractivo, pero nada rompedor.



valoración Lo mejor es la variedad de los más de 40 desafíos que nos propone el juego. El resto de apartados son correctos y punto.

67

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2



POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 3



Si hay algo que nos retrasa a la hora de redactar la revista, es sin duda el vicio que tenemos con este juegazo...

2 Star Wars: Rogue Leader
GAMECUBE



POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1

No sólo es uno de los mejores juegos que hemos visto, ¡es que es como estar en la piel de Luke Skywalker!

3 Pro Evolution Soccer
PLAYSTATION 2



POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 3



El mejor simulador de fútbol sigue provocando cientos de "piques" en la redacción, ¡y más aún con el Mundial!

4 Devil May Cry
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 3



Lejos de cansarnos de él, esta aventura de Capcom es tan buena en gráficos y diversión, que cada vez nos mola más.

5 Gran Turismo 3
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 3



Que no os engañen los tres puestos que ha bajado este simulador, porque aún es lo mejor de lo mejor. ¡Y rima!

6 Resident Evil Code: Veronica
DREAMCAST, PS 2



POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 3



Vale, ya no jugamos tanto a éste porque nos ha llegado el de GameCube. ¡Pero sigue siendo nuestro favorito!

7 Max Payne
XBOX, PS 2

POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1

¡Sorpresa! Max ha utilizado su tiempo bala para detener el tiempo un mes, y al siguiente subir hasta aquí arriba.

8 Final Fantasy VII
PLAYSTATION



POSICIÓN ANTERIOR 10 · MESES EN LISTA 3

¿Quién dijo que ya nadie se acordaba de Cloud Strife? Es que un juego tan alucinante no se olvida fácilmente...

9 Virtua Fighter IV
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1

¡Por fin PS2 tiene un juego de lucha rompedor! A decir verdad, los chicos de Sega lo han bordado esta vez.

10 Virtua Tennis 2k2
DREAMCAST

POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 2

Después de bajar cinco puestos en la lista, se puede decir que «VT 2k2» se ha llevado un buen revés...

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo		Rubén J. Navarro		David Martínez		Roberto Ajenjo	
1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 SW: Rogue Leader	GC	1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Final Fantasy VII	PS
2 SW: Rogue Leader	GC	2 Luigi's Mansion	GC	2 SW: Rogue Leader	GC	2 Metal Gear Solid 2	PS2
3 Pro Evolution 2	PS2	3 Silent Hill 2	PS2	3 Gran Turismo 3	PS2	3 Gran Turismo 3	PS2
4 Virtua Fighter 4	PS2	4 Max Payne	PS2	4 R.E. Code: Veronica	DC	4 Pro Evol. Soccer	PS2
5 Max Payne	XBOX	5 Devil May Cry	PS2	5 Tony Hawk 3	PS2	5 R.E. Code: Veronica	DC
6 Devil May Cry	PS2	6 Maximo	PS2	6 GTA III	PS2	6 Devil May Cry	PS2
7 Ico	PS2	7 Blood Omen 2	PS2	7 Pro Evol. Soccer	PS2	7 Zelda Ocar. of Time	N64
8 Project Gotham	XBOX	8 Alone in the Dark IV	PS2	8 Virtua Fighter IV	PS2	8 Virtua Tennis 2k2	DC
9 HeadHunter	DC	9 Metal Gear Solid 2	PS2	9 Final Fantasy VII	PS	9 SW: Rogue Leader	GC
10 Virtua Tennis 2k2	DC	10 Jak & Daxter	PS2	10 Syphon Filter 3	PS	10 Broken Sword	GBA

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Final Fantasy X
PLAYSTATION 2

¡Ya sólo queda un mes! Sí, apenas cuatro semanitas más y ya podréis tener en vuestras manos la nueva entrega de la saga rolera más flipante de la historia. ¿Aguantaréis la espera?



2 Resident Evil
GAMECUBE

Sea por chicas como la de la pantalla de la izquierda, o por el atractivo de los zombies, lo que está claro es que todos deseamos que «Resident» llegue lo antes posible a GameCube.



3 Zelda
GAMECUBE

Con su insistente silencio sobre el estado de la nueva entrega de «Zelda» para GameCube, Miyamoto está consiguiendo que se cree una gran expectación en torno a su lanzamiento.



4 Tekken 4
PLAYSTATION 2

Saber que este pedazo de juego de lucha ya está a la venta en Japón no ayuda mucho a soportar las enormes ganas de jugarlo que tienen los usuarios de PlayStation 2, la verdad...



5 Super Smash Bros. Melee
GAMECUBE

Este es el segundo mes en que este divertido juego de peleas entra en la lista de los más esperados. Link y Mario la van a liar, ¡y nadie se lo quiere perder!

LOS 5... JUEGOS EST

1 MARIO 64

Lo de este fontanero regordete creado por el maestro Miyamoto siempre fue muy fuerte, pero nada similar a lo que pasó con su entrega para Nintendo 64. ¡Se montó un revuelo de miedo! Su novedoso sistema de juego, su variedad y sus gráficos en 3D supusieron toda una revolución.

TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus 10 favoritos o tus críticas (con foto) a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Pedro Teixeira nº 8. 28020 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es

VUESTRAS CRÍTICAS

METAL GEAR SOLID 2

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

La críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas.

@ No es lo que yo esperaba

Deibit (e-mail)

No es lo que yo esperaba. Sí, es un grandísimo juego y tiene unos gráficos impresionantes, pero también unos cuantos defectos que considero importantes: controlamos a Snake poca parte del juego, se acaba en dos días, no viene doblado y encima el argumento es un poquito "raro". **VALORACIÓN: 94**

Resulta muy corto

Fernando Alamillos Rivero (Córdoba)

Aunque no hay duda de que es un gran juego, resulta muy corto, sobre todo si descontamos los vídeos y las llamadas por códec (se queda en unas 6 horas de juego real), y la historia es buena, pero al lado del primer «Metal Gear Solid»... **VALORACIÓN: 85**

Uno de los mejores de PS2

Adrián Pérez Galeote (Málaga)

Para mí, es uno de los mejores juegos de PS2, aunque me pareció un poco corto. Los gráficos son espectaculares, las secuencias de vídeos aún mejores y la variedad de armas también es bastante extensa. Raiden está bien, pero la verdad es que podría ser más duro. **VALORACIÓN: 90**

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:
PRO EV. SOCCER
¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!

VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Metal Gear Solid 2	PLAYSTATION 2	7	2	A Raiden y Snake les han bastado un par de meses para llegar hasta aquí, y ya veremos cuánto tardan en bajarse...
2	Metal Gear Solid	PLAYSTATION	1	3	Por lo visto, la fiebre «MGS» está pegando duro entre los consoleros... Y es que Solid Snake, es mucho Snake.
3	Final Fantasy VII	PLAYSTATION	3	2	La séptima entrega de los «Final» está aguantando, pese a sus 5 años de edad, como el mejor juego de la saga.
4	Final Fantasy VIII	PLAYSTATION	4	3	Que un juego de rol de PS se mantenga aquí ante el empuje de los "monstruos" que hay abajo tiene mérito, ¿verdad?
5	Gran Turismo 3	PLAYSTATION 2	5	3	En Polyphony han metido la directa y ahí los tenéis, con su flamante «GT3» reluciente y en medio de la tabla.
6	Pro Evolution Soccer	PLAYSTATION 2	-	1	«Pro Evolution» se escapa y entra en el área, regatea, chuta con fuerza... ¡y se cuela directo al número seis!
7	Zelda: Ocarina of Time	NINTENDO 64	2	3	El bueno de Link ha descendido 5 puestos, pero sigue en el "candelabro" a la espera de la versión de GC.
8	Final Fantasy IX	PLAYSTATION	6	2	No, no se trata de una fantasía: la novena entrega de «Final Fantasy» también es uno de los más votados.
9	Devil May Cry	PLAYSTATION 2	9	3	¡Dante debe estar usando su poder mágico para mantenerse bien agarrado a este noveno puesto!
10	GTA 3	PLAYSTATION 2	-	1	Ya sabéis cómo las gasta este tío, así que será mejor que no le discutáis este décimo puesto, no se vaya a enfadar...





QUÉ SE HA DICHO DE...

	Luigi's Mansion		Rogue Leader	
HC	La aventura nos ha parecido muy divertida, pero corta.	83	El mejor juego basado en Star Wars que hemos probado nunca.	93
GamePro	No es el típico juego, pero aún así es una compra obligada.	9	Increíbles gráficos y sonido, y una jugabilidad que está por los cielos.	10
IGN.com	Miyamoto ha creado un nuevo y divertido sistema de juego.	70	Es el juego más bonito que hemos visto, aunque resulta algo corto.	91
EGM	Cada habitación es una caja de sorpresas llena de aventuras.	7	Es casi imposible dejar de jugar a este juego... señal de su calidad.	9

•HC.: Revista Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •EGM: Revista USA

RELLA DEL LANZAMIENTO DE UNA CONSOLA


N64


XBOX

2 HALO
Si crees que este juegazo va sólo de pegar tiros, no sabes de qué va la fiesta, chaval.

SNES

3 SUPER MARIO WORLD
Este juego convirtió a SNES en la leyenda que es hoy día. ¡Era adictivo hasta la locura!


GC

4 STAR WARS R. LEADER
Si con este juego de GC no te enganchas a "Star Wars", es que estás hecho de madera.

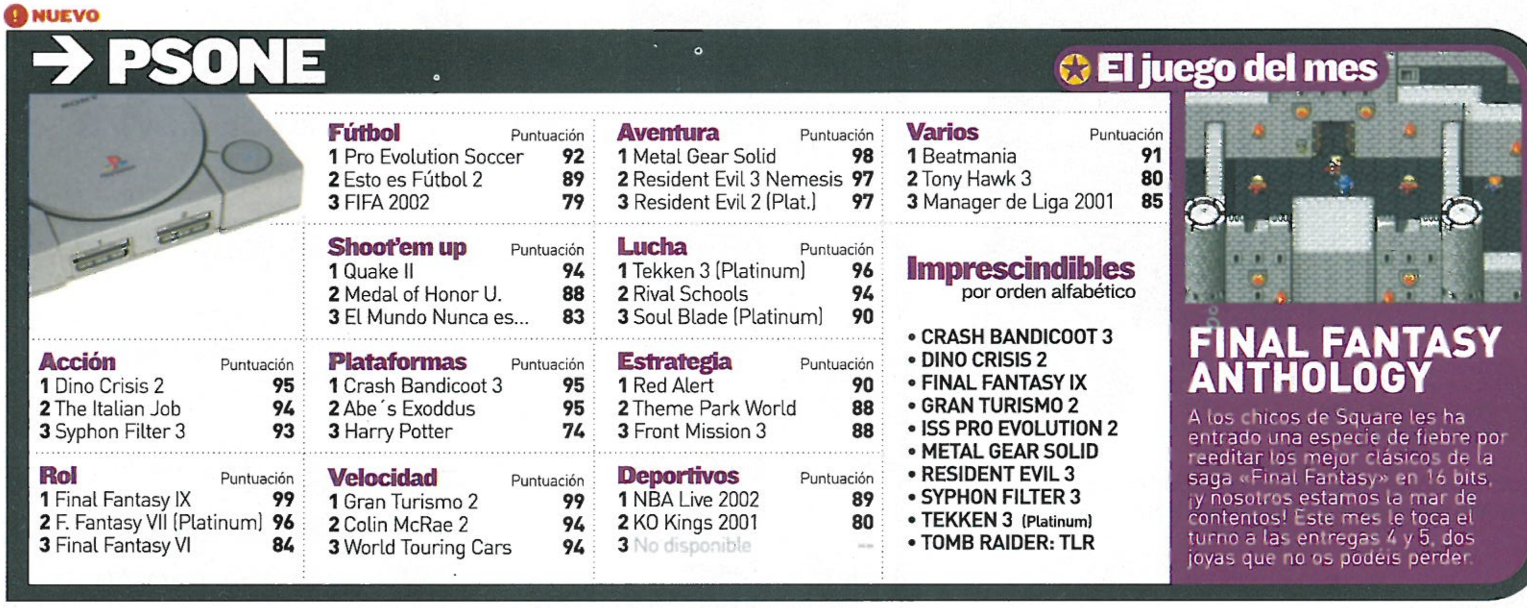

PS

5 RIDGE RACER
Sin duda, el "padre" de los juegos de velocidad arcade puso de moda a PlayStation.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO



PSONE

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2002	79

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Tony Hawk 3	80
3 Manager de Liga 2001	85

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor U.	88
3 El Mundo Nunca es...	83

Lucha	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Soul Blade (Platinum)	90

Acción	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	--

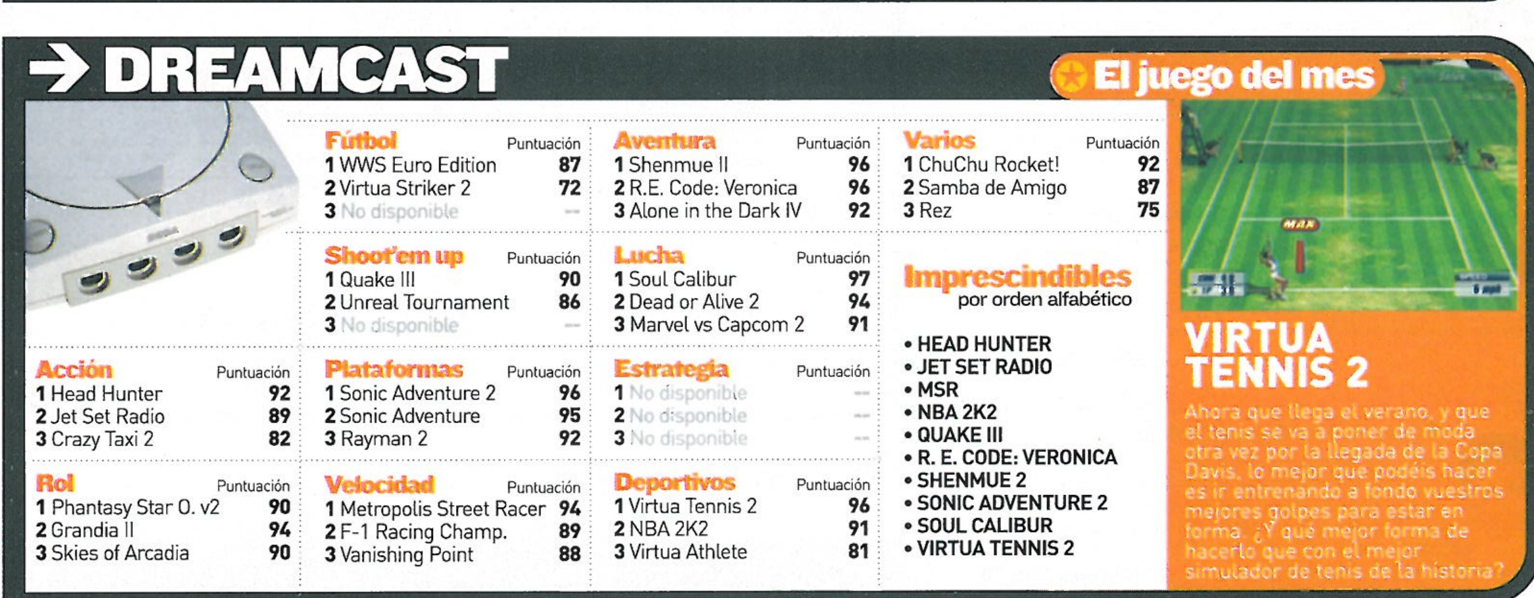
Imprescindibles por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

A los chicos de Square les ha entrado una especie de fiebre por reeditar los mejor clásicos de la saga «Final Fantasy» en 16 bits, ¡y nosotros estamos la mar de contentos! Este mes le toca el turno a las entregas 4 y 5, dos joyas que no os podéis perder.



DREAMCAST

Fútbol	Puntuación
1 WWS Euro Edition	87
2 Virtua Striker 2	72
3 No disponible	--

Aventura	Puntuación
1 Shenmue II	96
2 R.E. Code: Veronica	96
3 Alone in the Dark IV	92

Varios	Puntuación
1 ChuChu Rocket!	92
2 Samba de Amigo	87
3 Rez	75

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake III	90
2 Unreal Tournament	86
3 No disponible	--

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur	97
2 Dead or Alive 2	94
3 Marvel vs Capcom 2	91

Acción	Puntuación
1 Head Hunter	92
2 Jet Set Radio	89
3 Crazy Taxi 2	82

Plataformas	Puntuación
1 Sonic Adventure 2	96
2 Sonic Adventure	95
3 Rayman 2	92

Estrategia	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Phantasy Star O. v2	90
2 Grandia II	94
3 Skies of Arcadia	90

Velocidad	Puntuación
1 Metropolis Street Racer	94
2 F-1 Racing Champ.	89
3 Vanishing Point	88

Deportivos	Puntuación
1 Virtua Tennis 2	96
2 NBA 2K2	91
3 Virtua Athlete	81

Imprescindibles por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2

El juego del mes

VIRTUA TENNIS 2

Ahora que llega el verano, y que el tenis se va a poner de moda otra vez por la llegada de la Copa Davis, lo mejor que podéis hacer es ir entrenando a fondo vuestros mejores golpes para estar en forma. ¿Y qué mejor forma de hacerlo que con el mejor simulador de tenis de la historia?



GAMECUBE

Imprescindibles por orden alfabético

- LUIGI´S MANSION
- SW: ROGUE LEADER
- TONY HAWK 3
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE

STAR WARS ROGUE LEADER

Seas o no un fan de "La Guerra de las Galaxias", tienes que tener este juegazo.



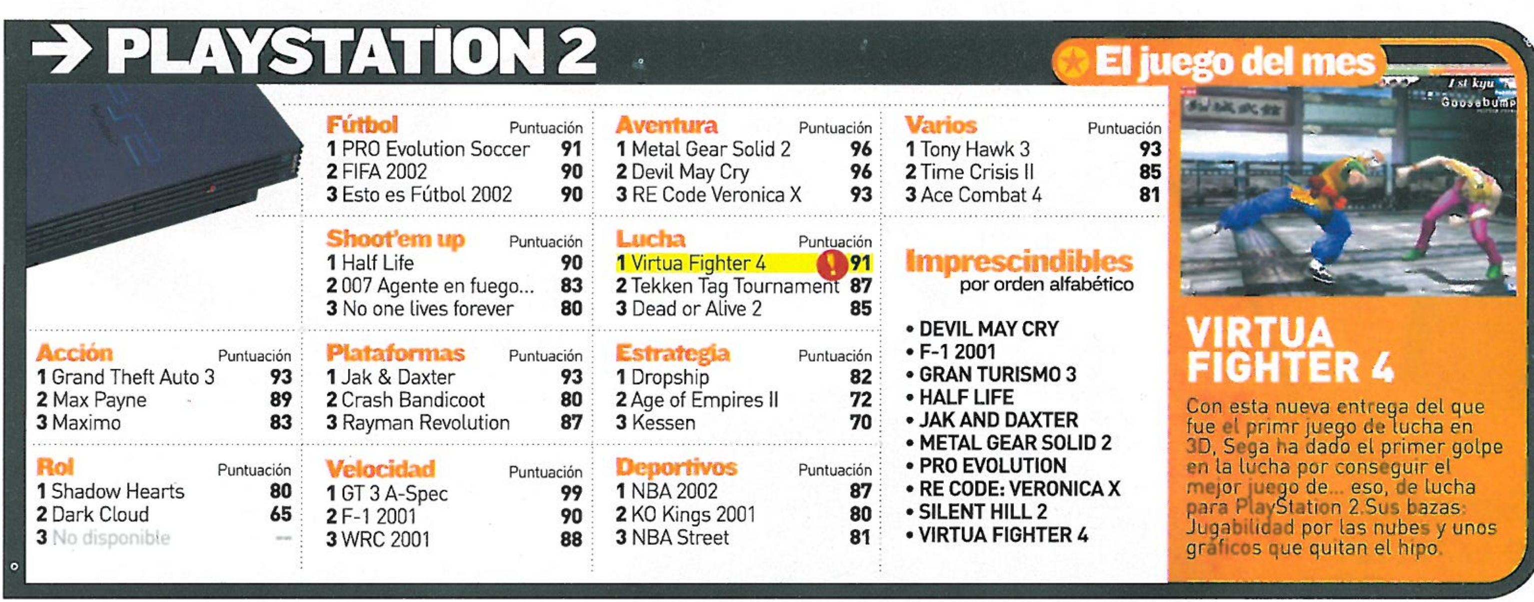
XBOX

Imprescindibles por orden alfabético

- DEAD OR ALIVE 3
- JET SET R. FUTURE
- HALO
- PROJECT GOTHAM
- WRECKLESS
- F1 2002
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE

GENMA ONIMUSHA

Para defenderte de tanto bicho sólo dispones de una espada... ¡a luchar tocan!



→ PLAYSTATION 2

Fútbol	Puntuación
1 PRO Evolution Soccer	91
2 FIFA 2002	90
3 Esto es Fútbol 2002	90

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Devil May Cry	96
3 RE Code Veronica X	93

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 3	93
2 Time Crisis II	85
3 Ace Combat 4	81

Shoot'em up	Puntuación
1 Half Life	90
2 007 Agente en fuego...	83
3 No one lives forever	80

Lucha	Puntuación
1 Virtua Fighter 4 !	91
2 Tekken Tag Tournament	87
3 Dead or Alive 2	85

Acción	Puntuación
1 Grand Theft Auto 3	93
2 Max Payne	89
3 Maximo	83

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	93
2 Crash Bandicoot	80
3 Rayman Revolution	87

Estrategia	Puntuación
1 Dropship	82
2 Age of Empires II	72
3 Kessen	70

Rol	Puntuación
1 Shadow Hearts	80
2 Dark Cloud	65
3 No disponible	--

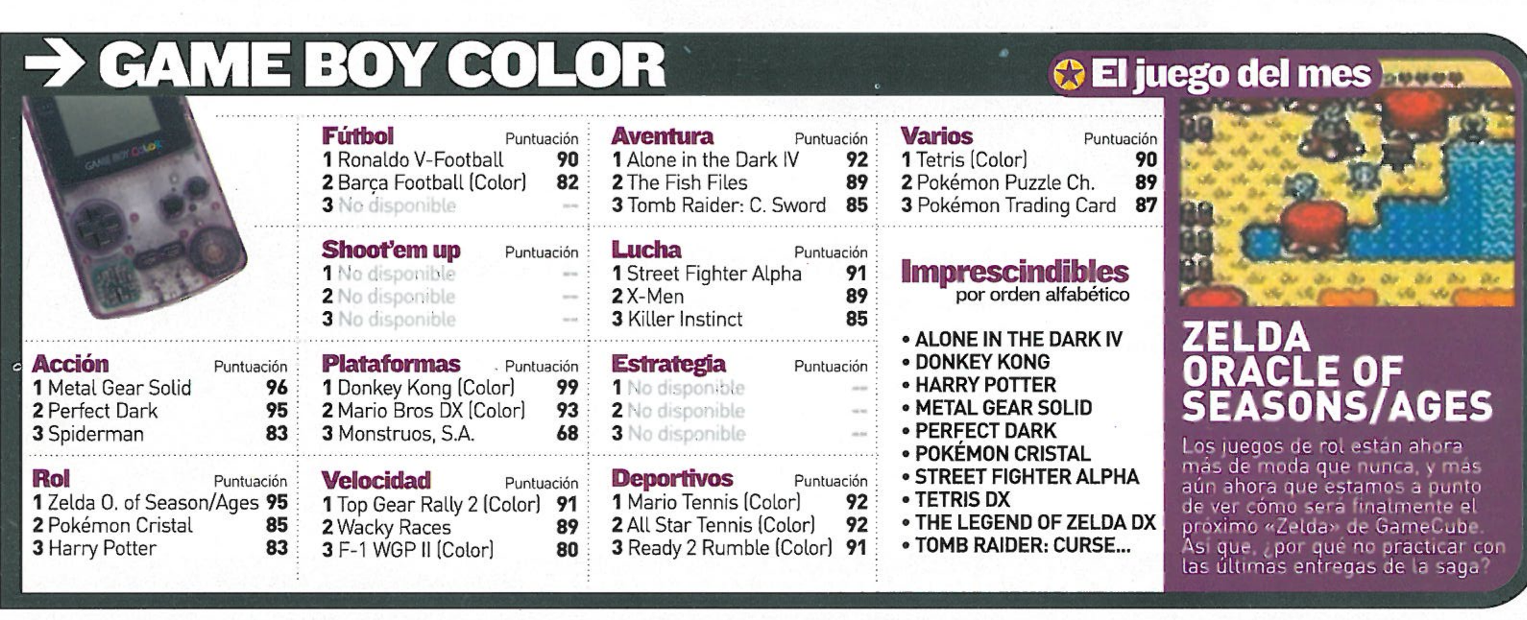
Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	99
2 F-1 2001	90
3 WRC 2001	88

Deportivos	Puntuación
1 NBA 2002	87
2 KO Kings 2001	80
3 NBA Street	81

Imprescindibles
por orden alfabético

- DEVIL MAY CRY
- F-1 2001
- GRAN TURISMO 3
- HALF LIFE
- JAK AND DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- PRO EVOLUTION
- RE CODE: VERONICA X
- SILENT HILL 2
- VIRTUA FIGHTER 4

El juego del mes
VIRTUA FIGHTER 4
Con esta nueva entrega del que fue el primr juego de lucha en 3D, Sega ha dado el primer golpe en la lucha por conseguir el mejor juego de... eso, de lucha para PlayStation 2. Sus bazas: Jugabilidad por las nubes y unos gráficos que quitan el hipo.



→ GAME BOY COLOR

Fútbol	Puntuación
1 Ronaldo V-Football	90
2 Barça Football (Color)	82
3 No disponible	--

Aventura	Puntuación
1 Alone in the Dark IV	92
2 The Fish Files	89
3 Tomb Raider: C. Sword	85

Varios	Puntuación
1 Tetris (Color)	90
2 Pokémon Puzzle Ch.	89
3 Pokémon Trading Card	87

Shoot'em up	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Lucha	Puntuación
1 Street Fighter Alpha	91
2 X-Men	89
3 Killer Instinct	85

Acción	Puntuación
1 Metal Gear Solid	96
2 Perfect Dark	95
3 Spiderman	83

Plataformas	Puntuación
1 Donkey Kong (Color)	99
2 Mario Bros DX (Color)	93
3 Monstruos, S.A.	68

Estrategia	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Zelda O. of Season/Ages	95
2 Pokémon Cristal	85
3 Harry Potter	83

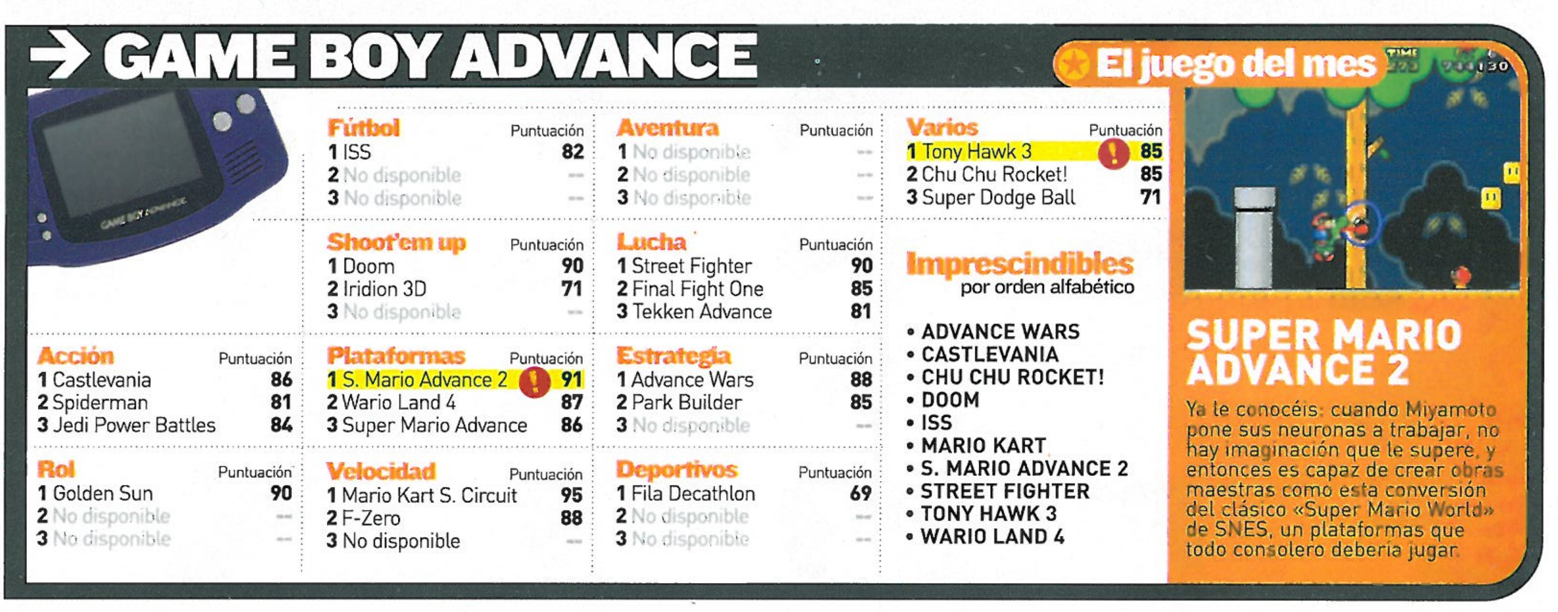
Velocidad	Puntuación
1 Top Gear Rally 2 (Color)	91
2 Wacky Races	89
3 F-1 WGP II (Color)	80

Deportivos	Puntuación
1 Mario Tennis (Color)	92
2 All Star Tennis (Color)	92
3 Ready 2 Rumble (Color)	91

Imprescindibles
por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

El juego del mes
ZELDA ORACLE OF SEASONS/AGES
Los juegos de rol están ahora más de moda que nunca, y más aún ahora que estamos a punto de ver cómo será finalmente el próximo «Zelda» de GameCube. Así que, ¿por qué no practicar con las últimas entregas de la saga?



→ GAME BOY ADVANCE

Fútbol	Puntuación
1 ISS	82
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Aventura	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 3 !	85
2 Chu Chu Rocket!	85
3 Super Dodge Ball	71

Shoot'em up	Puntuación
1 Doom	90
2 Iridion 3D	71
3 No disponible	--

Lucha	Puntuación
1 Street Fighter	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	81

Acción	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Spiderman	81
3 Jedi Power Battles	84

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Advance 2 !	91
2 Wario Land 4	87
3 Super Mario Advance	86

Estrategia	Puntuación
1 Advance Wars	88
2 Park Builder	85
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Golden Sun	90
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
2 F-Zero	88
3 No disponible	--

Deportivos	Puntuación
1 Fila Decathlon	69
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- CHU CHU ROCKET!
- DOOM
- ISS
- MARIO KART
- S. MARIO ADVANCE 2
- STREET FIGHTER
- TONY HAWK 3
- WARIO LAND 4

El juego del mes
SUPER MARIO ADVANCE 2
Ya le conocéis: cuando Miyamoto pone sus neuronas a trabajar, no hay imaginación que le supere, y entonces es capaz de crear obras maestras como esta conversión del clásico «Super Mario World» de SNES, un plataformas que todo consolero debería jugar.



MEJORA TU CONSOLA



El pilotaje más real para PS2

Nombre: Top Gun Fox 2 Pro **Compañía:** THRUSTMASTER
Consola: PS2 **Precio:** 47,95 € (7.980 ptas.)

Si queréis sacarle todo el partido a los simuladores de vuelo de vuestra PS2 (lástima que no haya muchos), nada mejor que un joystick ultrarrealista como éste: 8 botones de disparo, motores de vibración, palanca de gases independiente y un stick para controlar las vistas con el pulgar... vamos que la sensación de estar manejando un avión es total. La construcción es intachable, aunque sale un poco carillo pilotar así.

Valoración: ★★★



GameCube le echa un cable a GBA

Nombre: Cable GBA
Compañía: NINTENDO
Consola: GBA **Precio:** 15 € (2.496 ptas.)

¿Queréis continuar vuestra partida de GameCube en la calle? Pues nada mejor que "pasar" los datos del juego a vuestra GBA, a través de este cable, y seguir jugando en cualquier parte. De momento este periférico sólo funciona con «Sonic Adventure 2 Battle» (que incluye un minijuego protagonizado por los Chaos para la portátil) pero dentro de poco la mayoría de los juegos de Nintendo, como las nuevas entregas de «Pokémon» o «Kirby», serán compatibles con esta interesante función.

Valoración: ★★★★



Para jugar con GBA en la tele

Nombre: GBA TV **Compañía:** Gametech
Consola: GBA **Precio:** 76,97 $ (13.834 ptas)

Si queréis jugar con vuestra GBA en la tele como si fuera una Super NES sólo tenéis que haceros con el GBA TV: un cable que conecta nuestra consola a la tele a través de los puertos RCA o SVídeo para dar una imagen de gran calidad. De momento podéis comprarlo por Internet en www.gamegizmo.com.

Valoración: ★★★



NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	GUN CON 2 La pistola oficial 32,99 € (5.489 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 38,79 € (4.790 ptas.)	PELIKAN CARD El doble de megas 60,04 € (9.990 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42.04 € (6.995 ptas.)
PSX	SPEEDSTER 2 Realismo Soberbio 78,07 € (12.990 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180.24 € (29.989 ptas.)
DC	THRUSTMASTER Muy robusto 66,05 € (10.990 ptas.)	PELICAN STINGER La más completa N.D.	DREAM CONTROLLER El más cómodo 28,19 € (4.690 ptas.)	SEGA VMU Con pantalla LCD 26,99 € (4.491 ptas.)	MOUSE DC Navegación rápida. 30 € (4.991 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	NO DISPONIBLE	VORTEX El mando más fiable N.D.	THRUSTMASTER 8 megas para guardar partidas N.D.	DVD KIT Reproduce pelis en DVD 49.95 € (8.310 ptas.)



CENTRO MAIL
248,95 euros
¡¡Compra ya tu GAMECUBE en Centro MAIL y llévate un PORTA MINI CD´s de REGALO!!
¡Tenemos todos los juegos y accesorios!
MEMORY CARD 59 NINTENDO
19,95
CABLE RF NINTENDO
19,95
CABLE GAME BOY ADVANCE NINTENDO
12,95
CABLE RGB NINTENDO
29,95
CONTROLLER NEGRO NINTENDO
32,95
CONTROLLER MORADO NINTENDO
32,95
WAVE RACE: BLUE STORM
59,95
NBA COURTSIDE 2002
59,95
SUPER SMASH BROS. MELEE
59,95
LUIGI´S MANSION
59,95
pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es
PROMOCIONES FÁLIDAS HASTA EL 3 DE MAYO FIN DE EXISTENCIAS Y NO ACUMULABLES A OTRAS OFERTAS O PROMOCIONES. PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO



Informática y videojuegos



SOFTWARE	DEVIL MAY CRY	62,95
	FIFA FOOTBALL 2002	52,95
	GTA III	62,95
	ICO	59,95
	MAXIMO	59,95
	METAL GEAR SOLID 2	54,95
	MOTO GP 2	59,95
	PRO EVOLUTION SOCCER	59,95
	STATE OF EMERGENCY	64,95
	T. CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2	74,95
ACCESORIOS	CONTROLLER DUAL SHOCK 2	29,95
	DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
	MEMORY CARD SONY	39,95
	VERTICAL STAND SONY	13,95
	VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95

CONSOLA PLAYSTATION 2





CONSOLA PLAYSTATION 2 + MOTO GP 2







DEUX EX



DOWN FORCE



EVER BLUE



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2





FINAL FANTASY X ¡RESÉRVALO YA!

Lanzamiento el 29 de mayo

JADE COCOON 2



MUNDIAL FIFA 2002



NO ONE LIVES FOREVER



PRO RALLY 2002



SLED STORM



VIRTUA FIGHTER 4

PlayStation 2
59,95



CRAZY TAXI



DEAD OR ALIVE 2



ESTO ES FOOTBALL 2002



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000





¡Compra REDCARD SOCCER y llévate esta CÁMARA DE FOTOS de regalo!

Lanzamiento el 21 de mayo

FIFA 2001



FORMULA ONE 2001



GRAN TURISMO 3: A-SPEC



MOTO GP



COMMANDOS 2: M. OF COURAGE	junio
DRAKAN	junio
MEDAL OF HONOR: FRONT LINE	junio
PREMIERE MANAGER 2002	junio
ROLAND GARROS 2002	junio
SMASH COURT TENNIS	junio
SOLDIER OF FORTUNE-GOLD	junio
SPIDER-MAN: THE MOVIE	junio
TEST DRIVE OVERDRIVE	junio
VAMPIRE NIGHT	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	junio



¡Compra SHADOW HEARTS y llévate un RELOJ de regalo!

Lanzamiento el 3 de mayo

ORPHEN: SCION OF SORCERY



RED FACTION



SUPER BUST-A-MOVE



TEKKEN TAG TOURNAMENT

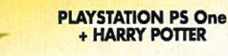
PlayStation 2
29,95
Platinum

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones



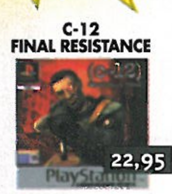


Expertos en informática

Novedades del mes



ALFRED CHICKEN 29,95



C-12 FINAL RESISTANCE 22,95



PLAYSTATION PS One + HARRY POTTER 142,95



PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS 139,95



PLAYSTATION PS One 119,95



¡resérvalos ya!

COCOKIN	junio
DEXTER LABORATORY	junio
DIGIMON CARD BATTLE	junio
DIGIMON RUMBLE ARENA	junio
HELLBOY	junio
PANTERA ROSA	junio
PANZER FRONT BIS	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	junio



DIGIMON WORLD 29,95



EL PLANETA DE LOS SIMIOS 17,95



FINAL FANTASY ANTHOLOGY 29,95



FINAL FANTASY VI 15,95



METAL SLUG X 19,95



MUNDIAL FIFA 2002 47,95



STRIKERS 1945 II 24,95

TIME CRISIS: PROJECT TITAN 22,95



GAME BOY ADVANCE

COLOR NEGRO ¡NUEVO!

MORADA
AZUL TRANSPARENTE
BLANCA
ROJA TRANSPARENTE
NEGRA

99,90

ARMY MEN: OPERATION GREEN 49,95

BRITNEY SPEAR: DANCE BEAT 54,95

BROKEN SWORD 49,95

CRASH BANDICOOT XS 52,95



DOWNFORCE 49,95



DUKE NUKEM ADVANCE cons.



FILA DECATHLON 59,95



GOLDEN SUN 44,95



JIMMY NEUTRON BOY GENIUS 59,95



JONNY MOSELEY MAD TRIX 49,95



KLONOA 49,95

MOTO GP 59,95



¡resérvalos ya!

INSPECTOR GADGET RACERS	junio
ROLAND GARROS 2002	junio
SMUGGLES RUN	junio
SPEEDBALL 2	junio
SPIDER-MAN: THE MOVIE	junio
TENNIS DAVIS CUP	junio
V-RALLY 3	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	junio



PETER PAN REGRESO AL P. DE NUNCA JAMÁS 49,95



THE RIPPING FRIENDS 54,95



THE SCORPIONS KING: SWORD OF OSIRIS 52,95



SHREK SWAMP KART SPEEDWAY 49,95



SONIC ADVANCE 54,95



SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2 44,95



NO VE DAD



CONSOLA POKÉMON MINI AZUL + PARTY MINI 49,95



CONSOLA POKÉMON MINI MORADA + PARTY MINI 49,95



CONSOLA POKÉMON MINI VERDE + PARTY MINI 49,95



POKÉMON PINBALL MINI 14,95



POKÉMON PUZZLE COLLECTION 14,95

dreamcast

DREAMCAST (A patir del 3 de mayo)	89,95
CRAZI TAXI 2	39,95
DINO CRISIS	22,95
DUCATI WORLD	17,95
FERRARI 355 CHALLENGE	24,95
METROPOLIS STREET RACER	29,95
MONACO GRAND PRIX R. SIMULATION 2	17,95
NBA 2K 2	39,95
PHANTASY STAR ONLINE 2	39,95
RESIDENT EVIL 3	22,95
SONIC ADVANCE	22,95
SPIDER-MAN	11,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	11,95
TOY RACER	5,95
VANISHING POINT	17,95

gb color

GAME BOY COLOR	79,95
BEAR IN THE BIG BLUE HOUSE	41,95
BLADE	17,95
COLIN MCRAE RALLY	34,95
E.T. EL EXTRATERRESTRE	42,95
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	37,95
MONSTRUOS, S.A.	39,95
NY RACE	19,95
POKÉMON CRISTAL	39,95
REISDENT EVIL GAIDEN	37,95
SHREK	37,95
THE FISH FILES	34,95
THE LEGEND OF ZELDA: O. OF AGES	34,95
THE LEGEND OF ZELDA: O. OF SEASON	34,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	17,95

Nintendo 64

BANJO-TOOIE	72,95
DONKEY KONG 64 + M. EXPANSION PAK	74,95
LODE RUNNER 3D	29,95
MARIO PARTY 3	57,95
MARIO TENNIS	57,95
MONACO GRAND PRIX R. SIMULATION 2	34,95
NHL PRO' 99	27,95
PERFECT DARK	62,95
POKÉMON PUZZLE LEAGUE	72,95
POKÉMON SNAP	29,95
POKÉMON STADIUM 2	67,95
SUPER SMASH BROS.	54,95
THE LEGEND OF ZELDA 2: M. MASK	74,95
THE LEGEND OF ZELDA 2: O. OF TIME	54,95
TUROK: RACE WARS	32,95

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de mayo de 2002.

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es

PLAYSTATION 2

Atlantis 3

EL CAPÍTULO FINAL DEL JUEGO

No, no es la última peli de Disney, sino un juego para los que les gusta pensar un ratillo, y aquí os damos unos consejos para pasaros el último capítulo, que transcurre en los jardines de Rhea. Allí encontraréis a dos ancianos, y el viejo os detendrá siempre. Id hacia la abuela y hablad con ella sobre ellos mismos. Luego id hacia él, pero esperad a que hable primero. Volved a hablar con él cuando aparezca el cuadro de diálogo. Pinchad en la calavera y después en el globo, el icono que os representa. Id hacia la anciana y hablad con ella usando primero el icono de la tierra con muchas flechas, y luego el cetro. Giraos y volved hacia el primer sitio a través del pequeño lago. Pinchad en la flecha izquierda, y dirigios al lago. Mirad la secuencia FMV (que cuesta lo suyo hacerla, oye). Abrid el inventario y pinchad en el cetro para ir de vuelta al delfín. Buscad a la bestia de nuevo y hablad con ella. Ahora debéis pinchar en la burbuja de enfrente para salir de la cueva. Recoged la antorcha negra de la estructura izquierda, usadla en el guarda que se encuentra entre las dos estructuras, y coged el cuchillo y las llaves de su cinturón. Haceos también con todas las llaves del pilar de madera. Ahora usad el cuchillo en el huevo Tuarge. Usad las llaves y hablad con él. Girad a la izquierda y volved al coche que se encuentra aparcado más cerca de vosotros (si os acercáis al otro os matará un guardia). Usad las llaves en el coche y por fin contemplaréis la escena final... Arf, arf, ¡un vaso de agua, por favor!

Dave Mirra Freestyle BMX 2

TODOS LOS TEMAS

Aquí tenéis la segunda ronda de trucos para que vuestro colega Dave se lo pase bomba. Si queréis disponer de todos las temas que existen dentro del modo Park Editor, id al Menú Principal e introducid la siguiente combinación: ↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↓, →, ←, ←, ■.



SECUENCIAS FMV

Para completar la colección de trucos de esta sesión, apuntaros en un sitio bien visible (no hombre, en la cara no) estas combinaciones de botones para las secuencias de vídeo FMV de estos artistas de la bici. Introducidlas en el Menú Principal.

Dave Mirra
←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, ↑, ■

Kenan Harkin
←, ←, ←, ←, → 2 veces, ↓ dos veces, ■

Leigh Ramsdell
←, ←, ↓ 2 veces, ←, →, ↓, ←, ■

Mike Laird
←, ←, →, ↑ 2 veces, →, ↑, →, ■

Rick Moliterno
←, ←, ↑, ↓, →, ←, ←, ↑, ■

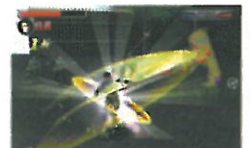
Ryan Nyquist
←, ←, ↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ■

Zach Shaw
←, ←, ←, →, ←, ↓, →, ↓, ■

Dynasty Warriors 3

SECUENCIA FMV DE BONIFICACIÓN

Iluminad la opción "Replay" en la pantalla donde aparece "Opening Edit". Mantened los botones R1 + L1 + R2 + L2 y pulsad ✖. Veréis a todos los componentes



del ejército gris en pleno baile. Ah, y mejor no preguntéis por qué.

TODOS LOS GENERALES

Mantened iluminada la opción "Free Mode" (pero sin seleccionarla) en el menú principal. A continuación presionad **R2, R2, R2, L1, ▲, L2, L2, L2, R1** y **■** en la pantalla de título. Oiréis un grito que confirmará si lo habéis hecho bien.

TODOS LOS GENERALES SHU

Haced lo mismo que en el truco anterior, pero pulsad **L1, ■, ▲, R2, L1, L2, L2, R1, ■, L1** en la pantalla de título. Hala, ya los tenéis todos.

GENERALES WEI

Igual que en los dos anteriores, pero aquí debéis presionar **L2, L1, ■, ▲, L1, L2, R1, R2, L1, L2**. ¡Seguimos!

...Y TODOS LOS WU

Ya sabéis lo que os toca. Pero ahora pulsad **▲, ▲, L1, ■, R1, R2, L1, L2, L2, L2.**

ESCUCHAR LA MÚSICA DEL JUEGO

Iluminad el icono "Free Mode" en el menú principal. Seguidamente pulsad **L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2, ■** y **▲** en la pantalla de título. Con ello tendréis la opción "BGM Test" disponible.

TODAS LAS SECUENCIAS FMV

Iluminad el entrañable icono "Free Mode" en el menú principal. Ahora debéis presionar **▲, L1, ▲, R1, ▲, ■, L2, ■, R2** y **■** en la pantalla del título principal.

IMPORTAR PERSONAJES

¿Veis por qué hay que guardar las partidas de juegos antiguos? Aquí tenéisun buen ejemplo. Si conservais una tarjeta con una partida de «Dynasty Warriors 2», usadla y podréis cargar algunos personajes desbloqueados en él.

Eve of Extinction

MODOS DE BONIFICACIÓN

Completad todo el juego en cualquier nivel de dificultad. Salvad la partida una vez hayan pasado los créditos. Ahora, cargadla y empezaréis a jugar con una nueva daga doble, además de todas las armas en los niveles respectivos del juego anterior. Madre mía, cuánto peligro van a tener ahora mis niños.

OTRA RACIÓN DE MODOS EXTRA

Completad el juego en cualquiera de los niveles de dificultad. Así se abrirán las opciones extra "Survival" y "Three Minutes Attack". ¿A que no adivináis de qué van?

Grand Theft Auto 3

ITEMS PARA LA AMBULANCIA

Hombre, no es que os den un retrato firmado por el doctor de Médico de Familia, pero estos ítems están muy bien. Cuando no vayáis en misión normal, montad en la ambulancia y presionad R3 (o sea, que apretéis el joystick derecho hacia abajo).

- Salvad 35 transeúntes y aparecerá una recarga fuera de cualquiera de vuestros "save points".
- Salvad 70 transeúntes y aparecerá una píldora de adrenalina.
- Completad el nivel 12 de la ambulancia y recibiréis un ítem de carrera infinita.

¡Ah! No tenéis que salvar a los transeúntes de forma consecutiva, sino que os lo podéis montar como queráis (vale, no penséis mal) a lo largo del juego.



UNA "ÑAPA" PARA EL COCHE

Lo de ser mafioso hace que nuestro coche sufra alguna "imperfección" de vez en cuando, como agujeros de bala, capós abrasados... en fin, todo eso. Si vuestro vehículo ha resultado dañado y queréis repararlo sin gastaros un euro, id a vuestro garaje y aparcad el coche. Salid andando, esperad a que se cierre el portón y entrad de nuevo... ¡Córcholis! ¡El coche está arreglado!

MÁS VIDA

Para este truco tan... controvertido, os hace falta un vehículo que no sea una ambulancia, un taxi, ni un camión de bomberos, un coche patrulla o uno del FBI. A continuación, buscad una prostituta (seguro que sabéis distinguir quiénes son). Paraos cerca y se acercará para "ofrecer sus servicios". Tras subirse en el coche (recordad que el dinero bajará...), llevadla a un lugar apartado, parad el coche... y ya sabéis lo que pasará luego. El caso es que vais a perder algo de pasta, pero la vida aumentará. ¡En algunos momentos puede llegar a ponerse al 125 por ciento!

Herdy Gerdy

CONSEGUIR LOS OBJETOS

¿Y dice usté que ha salío un nuevo "jueguecico" para manejar pastores?



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Metal Gear Solid 2

Hola, Hobby Consolas. Me llamo Fernando y quería deciros que jugando con «Metal Gear Solid 2» descubrí algo que no he visto en vuestra revista, ni siquiera en la guía, y es lo siguiente: si haces que aparezca una exclamación o interrogación en la cabeza de un soldado (haciendo ruido, despistándolos, etc.) y la disparas, empezarán a salir una especie de lucecitas de la cabeza del soldado y se quedará "embobao" durante un breve espacio de tiempo. Ahora puedes aprovechar incluso para romperle la radio y ponerte delante de él sin que se inmute. Más que un truco, es una curiosidad, pero mola.

Fernando Bernabéu Batalla (Madrid)

ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@hobbypress.com
- trucosalacarta.hobbyconsolas@hobbypress.com

¿Y que te persiguen una especie de monstruos amarrones? ¿Y Franco, qué opina de esto? De toas maneras, mire ande están tos los orjetos importantes, que vienen aquí tos indicaos:

- **Palo de pastor**
Se saca de Yggdrasil, batiendo su récord.
- **Botas mágicas**
De Sara en Meadow Village.
- **Flauta**
Batiendo el récord de Red en Mid Mear.
- **Pluma**
Encontrando los huesos del minero fantasma.
- **Martillo mágico**
En lo alto de Moonlit Peaks.
- **Cuerno**
Batiendo el récord de Efrin en Elven Wood.
- **Traje**
Nido de Skrag.
- **Guantes**
De topo en Crystal Lake.

Jak and Daxter

■ ZOOMER MÁS RÁPIDO

Bueno, esto es una cuestión de prioridades, pero ahí va el truquillo. Si mantenéis pulsados al mismo tiempo los gatillos **L1 + R1** el Zoomer irá más rápido, pero también perderéis maniobrabilidad. Pero claro, vosotros elegís...



■ DISPARAR LOS CAÑONES A MÁS DISTANCIA

Podéis hacer que los cañones que hay en Misty Island y Sentinel Beach lleguen a más distancia. Para ello, mantened presionados ■ o ● + ✖. Ahora daréis cuenta de algunas cajas de acero, gamberretes.

Knockout Kings 2002

■ UN BOXEADOR DEMOLEDOR

¡Venga, vamos a crear una estrella! Cuando editéis un personaje, poned altos la fuerza, la velocidad y el corazón (sobre todo éste último). Una vez en el combate, la mecánica que debéis seguir es dar muchos golpes secos y luego lanzar un puñetazo. Veréis cómo conseguis



vapulear a los rivales más fácilmente que con el antiguo método de aporrear los botones como unos posesos.

La Fuga de Monkey Island

■ ¡JUEGA AL MURRAYBALL!

¡Waaaa ja ja ja! ¡Soy Murray, el demoníaco! Para acceder a un minijuego donde yo soy la estrella y tú un pobre bribonzuelo asustado, sigue los pasos que te indico: entra en la tienda de prótesis y usa la máquina de las fichas. Pon las correspondencias del siguiente modo: "Mono-Calabaza-Conejo", para así obtener el expediente de Ryan J. "Bailandoconlobos". Observa la ficha, pausa la partida y elige la opción de Bonus. Así podrás entrar en el minijuego. Para que funcione correctamente, debes hacer todo esto antes de pillar al tipo que no tiene nariz.

■ MONKEY-INVASORES

Completad cada uno de los ataques del Monkey Kombat en todos los escenarios que hay, y se desbloqueará este curioso mini-juego. ¿No os suena de algo?



■ JUGAR CON VENTAJA EN EL MONKEY KOMBAT

Eeer, Mono Borracho, ick, chee, oop... Gorila asmático... eek, arj, jarl. ¡Aaaah! ¡Dios mío, esto es imposible! ¡Es que son demasiados movimientos! Para hacer un poquito más fácil el Monkey Kombat, mantened presionado el gatillo **R2** y así sabréis qué movimiento hacer en cada momento.

Lego Racers

■ JUGAR COMO UN MARCIANO

Cómo molan mis Lego. Puedo hacerme un castillito, un cochecito, una réplica de mi vecina del quint... Digoooo, bueno que hay muchos trucos para este juego. En el menú principal, presionad →, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑. Ahora podréis manejar a un gracioso marciano.

■ PISTA DE MARTE

Pausa la partida y oprime ← dos veces, → dos veces, ← otras dos, → otras dos, ↓ una vez, ← una vez y → una última vez. ¡Bienvenidos al planeta rojo!

■ MODO ANGULAR

Esta va para aquellos a los que les molen las excentricidades. Pausa el juego y presiona ← tres veces, → tres veces, ↑ tres veces, ↓ tres veces, ← tres veces y → otras tres veces. Cuéntanos, ¿qué tal ves las cosas ahora?

Orphen: Scyon of Mystery

■ VIDA INFINITA

¡Imaginaros! ¡No tener que ir al médico nunca más! Si os tienta, ojo al parche (vaya tontería): en la versión Sephy, cuando estéis en la casa de descanso, presionad los botones ●, ✖, ■, ▲, **R1**, **R2**, **R3** y **L3.** Aseguraos de tardar menos de cuatro segundos en hacerlo, y además diciendo "ácido desoxirribonucleico" veintisiete veces (si esto último no os sale, no pasa nada). Si lo hacéis bien, disfrutaréis de salud ilimitada durante el resto de la partida.



Paris-Dakar Rally

■ TENER TODOS LOS VEHÍCULOS

Simplemente introducid ILUMBERJACK como vuestro nombre y así se desbloqueará todo el garaje del que dispone el juego. ¡A fardar!

Pro Evolution Soccer

■ JUGADORES DE BONIFICACIÓN

Quedad primeros en la "Master League" de primera división y desbloquearéis once jugadores extra en el



modo Freeloan. Si lo repetís dos veces más, desbloquearéis los 33 personajes extra que hay escondidos por ahí.

Resident Evil : Gun Survivor 2

■ DESBLOQUEAR EL PANZERFAUST EX PARA EL MODO VERSUS ROACH

Si queréis haceros con este juguetito, debéis vencer en las cinco lecciones de este modo al menos una vez. ¡El premio merece la pena!

■ DESBLOQUEAR A CHRIS REDFIELD EN EL MODO DUNGEON

Salid victoriosos en la misión del sexto nivel Inferno y el regalo será Chris Redfield con munición infinita para el Linear Launcher. ¡Oh, es él, yo quiero un "artógrafo", por favor!

■ DESBLOQUEAR EL MODO VERSUS ROACH

Venced en el primer escenario del Modo Dungeon y... ya está, con eso el nuevo modo quedará desbloqueado.

Star Wars: Jedi Starfighter

■ ¡TOMA CÓDIGOS, PADAWAN!

Escribid todos estos códigos en la pantalla correspondiente. Son bonitos, baratos y guardan sorpresas que alegrarán este mundo gris en el que vivimos.

- **QUENTIN** Invencible.
- **NOHUD** Desactivar monitores de cabina.
- **DIRECTOR** Otros



TRUCOS A LA CARTA

Tony Hawk 3

Christian Verdonk (e-mail)

Hola, quería pediros ayuda para que me digáis cómo puedo parar la persecución de coches en la fase de Los Angeles, el último objetivo de «Tony Hawk 3» para PS2. También me podríais decir cómo conseguir el objetivo en la fase del barco, ése de hacer el dichoso "noseblunt" en el tejado. Gracias, espero que me contestéis en vuestra revista.

Bueno, te íbamos a contestar por la tele, pero como tú digas... Lo primero que debes hacer es iniciar el terremoto de objetivos anteriores. Después ve a la parte de LA donde está el camión de bomberos. Golpea la "quarter pipe" más cercana al camión de bomberos, que está opuesta al túnel de lavado. Mantén pulsado arriba y realiza un "ollie" mientras sales de la "quarter pipe", para aterrizar en lo alto del túnel de lavado. Salta en la parte de la autopista rota que va a LA, dírigete allí y haz un "ollie" hacia la siguiente sección. Verás un coche turquesa al lado de la autopista. "Grindea" la sección de la autopista por la que va y se caerá, deteniendo así la furgoneta. Empezará un tiroteo.

Dead or Alive 2

Adrián Moreno (Granada)

Hola, Hobby Consolas. Ésta es la quinta carta que escribo. ¡A ver si la publicáis! Me llamo Adrián Moreno Pareja y vivo en Loja (Granada). Quería saber trucos sobre el «Dead or Alive 2» para Play2, sobre las vestimentas, los bikinis... Digooo, bueno, algunos truquillos. ¡Por favor, contestad! PD: Llamadme "More".

Está bien, "More". Has dado en el clavo, porque este juego está plagado de trucos... del tipo que buscas. Para conseguir distintos peinados, pulsa ● o ✖ cuando selecciones a Kasumi. También sirve para elegir a Helena. Si lo que prefieres es ver distintas vestimentas para los personajes, ilumina a un luchador en la pantalla de selección. A un lado puedes ver cuántos trajes puede ponerse tu personaje. Si tu luchador está en la primera fila, pulsa ↑ en el stick analógico para elegir su traje. Para la segunda fila, pulsa ↓. Algunos personajes pueden tener dos, tres o cuatro trajes. ¡Ideal para la temporada de Primavera-Verano!

ángulos de cámara.
• **JARJAR** Controles al revés.
• **SIMON** Imágenes de Simon.
• **MAGGIE** Mensaje del programador (vaya cosas más raras).

TAMBIÉN TENEMOS NAVES
Venga tíos, no seáis tan cómodos. Cumplid estos objetivos tan dificilíllos, que ya veréis qué naves conseguís después.
• **Advanced Freefall** Conseguid el objetivo de bonificación en el Acto 3 Misión 1.
• **Advanced Havoc** Conseguid el objetivo de bonificación en el Acto 3 Misión 3.
• **Advanced Jedi Starfighter** Conseguid el objetivo de bonificación en el Acto 2 Misión 4.
• **Advanced Zoomer** Conseguid el objetivo de bonificación en el Acto 2 Misión 3.
• **Artillero de la República** Conseguid el objetivo de bonificación en el Acto 3 Misión 5.
• **Sabaoth Fighter** Conseguid el objetivo de bonificación en el Acto 2 Misión 5.
• **TIE Fighter** Conseguid el objetivo de bonificación en el Acto 1 Misión 4.
• **X- Wing** Conseguid el objetivo de bonificación en el Acto 1 Misión 3.
• **Slave 1** Ésta es más difícil, porque debéis lograr el objetivo escondido en todas las misiones.

Star Wars: Racer 2

PERSONAJES PARA TODOS
Seguid estos consejos para desbloquear a todos los personajes:
• **Anakin del Episodio I** Conseguid la "fastest lap" en todas las pistas.
• **Darth Maul** Conseguid la puntuación KO más alta en todas las pistas del juego.
• **Darth Vader** Desbloquead a Anakin (Episodio I), Watto y Darth Maul. Además, ganad el Modo Torneo con alguno de ellos.
• **Sebulba (Episodio I)** Llegad los primeros en los tres torneos.
• **Watto** Lograd la "fastest three lap" en todas las pistas.

TODAS LAS PISTAS
Completad las pistas en el Modo Torneo para



desbloquearlas en los otros modos de juego.

REPARAR SIN PERDER VELOCIDAD
Mantened presionados al mismo tiempo los gatillos **L2+R2**.

State of Emergency

¡HAY CÓDIGOS BARATOS, SEÑORA!
Introducid estos pedazo de códigos en mitad de la partida y, si lo habéis hecho bien, un mensaje os informará de ello muy educadamente.
L1, L2, R1, R2, ✖ Invencible.
L1, L2, R1, R2, ● Tiempo ilimitado en el Modo Kaos.
L1, L2, R1, R2, ▲ Munición ilimitada (no podéis llevar un arma mientras hacéis esto)
←, ←, ←, ←, ▲ Saltar de misión.
L1, L2, R1, R2, ■ Los "puñetes" decapitan
R1, R2, L1, L2, ✖ Jugador pequeñito.
R1, R2, L1, L2, ▲ Jugador tras tomar mucha leche.
R1, R2, L1, L2, ● Jugador normal (no saldrá mensaje).
→, →, →, →, ✖

NIVELES "LAST CLONE STANDING"
Completad las versiones de 3 y 5 minutos de los niveles para poder activar la nueva opción "Last Clone Standing".

Tiger Woods 2002

PERSONAJES DE REGALO
Que sí, que ya veréis cómo os caen muy bien estos chicos. ¡Vienen de todas partes, dispuestos a retaros! Para poder controlarlos, entrad en la pantalla de códigos y escribid los siguientes.
RDRANOAEL30 Justin Leonard
GZEPOL10R Solita López
WAWAGINAT07I Melvin "Yosh" Tanigawa



TROFEOS
Existe un montón de trofeos a los que podéis acceder al conseguir los siguientes parámetros:
Aces Wild Haced un "hole on one" en el Tiger Challenge.
Back to Back Haced dos "eagles" consecutivos en el Tiger Challenge.
Birdie Buster Haced doce "birdies' consecutivos en el Tiger Challenge.
Birdie Streak Haced seis "birdies" consecutivos en el Tiger Challenge (¡cuánto birdie, madre mía!).
Eagle Extravaganza Haced cuatro "eagles" en un round en el Tiger Challenge.
Fairway Challenge Golpead en todos los "fairways" en un round del Tiger Challenge.
GIR Challenge Golpead todos los "greens" en regulación del Tiger Challenge.
Long Distance Drive Haced un "drive" de más de 350 yardas en el Tiger Challenge.
Long Putt Haced un "putt" de más de 55 pies en el Tiger Challenge.
Pin Seeker Golpead el poste en el Tiger Challenge.
Scenario Challenge Completad todos los escenarios dentro del Tiger Challenge.
Tiger Ch. Completion Completad el Tiger Challenge (esto era bastante obvio).
Top of the Tournam. Acabad en primera posición en todos los torneos del Tiger Challenge.

...Y MÁS RECORRIDOS
Como dicen en mi pueblo, "si aquí no farta de na". Cread vuestro propio golfista (que no golfo), y conseguid estas sumas de dinero para poder acceder a los siguientes recorridos:
• 50000$ **Pinceville**
• 200000$ **Black Rock**
• 400000$ **Royal Birkdale**

Virtua Fighter 4

POSES DE VICTORIA CLÁSICAS
Utilizad a un luchador creado por vosotros para alcanzar a base de combates el segundo nivel Kyu. Mantened presionados al mismo tiempo los botones de puñetazo + patada + guardia durante la repetición del combate. Otro modo de hacerlo es usar el personaje hasta que alcance el rango de Tercer Dan. Después, mantened pulsados los botones de puñetazo + patada mientras aparece la repetición. ¡Ay, cuántos recuerdos, qué "tennura"!

LOS MODELOS DEL PRIMER «VIRTUA FIGHTER»
Llegad con vuestro personaje al Primer Dan. Seleccionadlo y mantened presionados puñetazo + patada hasta que haya comenzado el combate. ¡Ups!, a mí este tipo me suena.

ESCENARIO DE DURAL
Pelead con un luchador creado por vosotros hasta lograr el rango de Emperor o Great Emperor. Se abrirá el escenario del hangar en el modo Versus.

CONTROLAR A DURAL
Derrotad a la chavala metálica jugando en el modo Kumite. Después de eso, dirigios al modo Versus y os estará allí Dural esperando para daros una buena tunda.

CABEZA DE CERDO
Derrotad a un oponente nada menos que diez

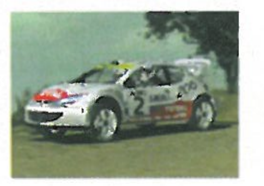


veces seguidas en el modo Versus. A partir de entonces, el juego mostrará una cabeza de cerdo en lugar de la suya. ¡Imaginaros! ¡Lo que podréis humillar a vuestros colegas a partir de ahora!

World Rally Championship

CÓDIGOS A TODO GAS
Acceded a la opción "Extra" dentro del Menú Principal y elegid la opción que aparece marcada con el nombre de "códigos". Luego, escribid alguno de los que os hemos puesto a continuación. Ya veis que aquí hay ventajitas para todos, chavales.

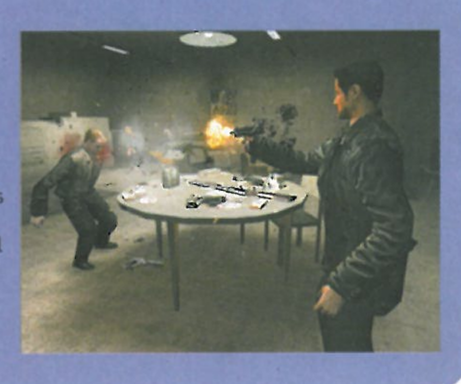
EVOPOWER Más aceleración y máxima velocidad.
HELIUMAID Comentarios "más finos".
THATSSTUPID Coches sin chasis.
FLOATYLIGHT Coches voladores durante las repeticiones.
DOWNBELOW Cámara desde punto de vista superior.
ONTHECEILING Cámara reversa.
WIBBLYWOBBLY Gráficos bajo el agua.
IMGOINGCRAZY Gráficos un tanto... psicodélicos.



EL TONTOTRUCO

Max Payne

CONVERSACIONES ¿PRIVADAS?
Este truquete sirve para cuando veáis un "V-head junkie", es decir, los tipos que se sientan o apoyan en sitios y se ponen a hablar. Acercaros a alguno. No os atacarán a menos que lo hagáis vosotros, así que tranquis. Escuchad sus conversaciones, porque algunas de sus frases se cortan violentamente antes de que las terminen. La que más se oye es ésa en la que dicen "All messy inside". Permaneced cerca de alguno y pulsad L2 para entrar en el tiempo bala. Escúchadlos otra vez, y ahora sus frases serán más largas. Sí, sabemos que es una tontería, pero para eso está este apartado.



GAMECUBE

Luigi´s Mansion

■ MANSIÓN ESCONDIDA

¡Que no, que no salgo de debajo de la mesa! A mí me da miedo jugar. Si vosotros os creéis tan valientes, completad el juego y guardad la partida. Ahora id al laboratorio. El profesor os preguntará a dónde queréis ir. Seleccionad la mansión escondida y podréis jugar con algunas novedades interesantes. Además, por haber acabado el juego también lo habréis desbloqueado todo en la galería. ¡Qué sorpresa!



RANGO A

Ahí va el reto para los que son los "más mejores". Conseguid todos los ratones de oro, coged a todos los fantasmas azules, encontrad los dos diamantes dorados y recoged todo el dinero posible. Necesitaréis 100.000.000$ para recibir el rango A.

Star Wars: Rogue Squadron 2

■ CLAVES Y MÁS CLAVES

Id a la pantalla de contraseñas y escribid las siguientes. Volved a la pantalla de password y escribid la contraseña secundaria. Aquí os ponemos en orden el primer truco, el segundo (tras el guión) y en negrita el truco correspondiente, ¿estamos de acuerdo?

JPVI?IJC - RSBCNRL
Vidas ilimitadas
!??QWTTJ - CLASSIC
Elegir nivel
TVLYBBXL - NOWAR !!!
Nivel de Campo de Asteroides
PYST?OOO - DUCKSHOT
Nivel de Estrella de la Muerte
CDYXF!?Q - ASEPONE!
Starfighter de Naboo
MVPQIU?A - OH!BUDDY
Halcón Milenario
ZT?!RGBA - DISPSBLE
TIE Fighter

Tony Hawk´s 3

■ LA VIDA ES UN CÓDIGO

Entrad en "Cheats" y ahora introducid estas contraseñas para poder tener trucos de primera categoría (como los que siempre os ofrecemos, por otra parte).

- **MarkedCards**
Código Maestro. ¡Lo activa todo, todo!
- **PopCorn**
Todas las secuencias FMV.
- **MaxMeOut**
Super Status.
- **Unlimited**
Especiales ilimitados.
- **Freakshow**
Todos los personajes.
- **WeEatDirt**
Todos los personajes creados.

SONIC ADVENTURE 2



■ ¡A DESBLOQUEAR!

Hay un montón de posibilidades que se activan si pasáis algunos objetivos. Tomad nota, héroes:

- Completad los modos Historia y volved a entrar en este modo. Estará la nueva posibilidad "Last Stage", la fase definitiva del juego.
- Conseguid los 180 emblemas (incluidos kart, Timed Boss y los especiales por la puntuación A). Buscad la isla al lado de Green Forest, la de cara de Sonic. Dentro podréis jugar una versión 3D de Green Hill, una fase del «Sonic» de Mega Drive.

PLAYSTATION

Bichos

SALTAR EL NIVEL
Simplmente pausa el juego y presiona **L1, L1, R2, R2, ✖, ●** y **▲**.

VIDAS INFINITAS
Vuelve al entrenamiento y encuentra las letras que forman la palabra FLIK y conseguirás una vida extra. Repite esto todas las veces que necesites y luego vuelve al juego normal. Sí, es hacer un poquito de trampa, pero... ¡todo sea por la colonia!

NIVEL DE ENTRENAMIENTO ESCONDIDO
Empieza a jugar en el nivel de entrenamiento y acaba todas las tareas de Mr. Soil. Luego salta sobre todas las arañas para matarlas. Llegarás a un nivel secreto. Complétalo y podrás ver tres secuencias FMV.

Final Fantasy VII

CHOCOBOS
Los chocobos de montaña (los que son de color verde) y los de río (que son azules) son razas especiales y poco



fáciles de conseguir. Si tienes intención de criarlos necesitas un chocobo especial, que alimentarás con nueces del tipo Carob. ¿Que cómo se consiguen? Pues robándoselas a los Vlakorados, que están cerca de Ciudad Huesos (ya, robar está mal visto, pero es por una buena causa). Dales otra nuez Carob y serán chocobos de montaña y río (de color negro). Cruza un chocobo negro con uno maravillas (en Icicle) y aliméntalo con una nuez tipo Zeio (en una isla al nordeste de la Granja Chocobo). Esto te dará a un chocobo dorado.

Final Fantasy IX

LAS RANAS
Tienes que coger todas las ranas que puedas, para obtener así un puñado de ventajas. Para ello, busca los pantanos en los que Quina puede atrapar estos batracios. Según los que cojas rendrás unos u otros premios:

- **2 ranas:** Gema.
- **5 ranas:** Éter.
- **9 ranas:** Traje de seda.
- **15 ranas:** Elixir.
- **23 ranas:** Tenedor de Plata.
- **33 ranas:** Tenedor Bistro.
- **45 ranas:** Botas de batalla.
- **99 ranas:** Tenedor Gastro.

Además, tras conseguir un total de99 ranas Quera te retará a un combate, así que no te vayas a poner gallina a estas alturas.

Final Fantasy Anthology

ABP EXTRA (FF5)
En la Phoenix Tower, tras cada cierto número de escaleras llegarás a una sala con dos recipientes, uno en cada lado de la habitación. Uno contiene... Dinerito; el otro tiene... ¡ah, un monstruo! El enemigo se llama "Magic Pot" y no te atacará. En su lugar te dirá "Gimme Elixer". Pues ya sabes, usa un Elixer en él y te dará 100 ABP y un ítem. ¡Qué apañado!

SIN COMBATES EN PHOENIX TOWER (FF5)
Si no quieres combatir, sigue el siguiente orden en la torre: ←, ←, →, ←, ←, →, ←, ←, →, ←, ←, →, ←, →, ←, ←, →, ←, ←, → y ↑. Jo, parece unas instrucciones para bailar un tango.

EL ELIXIR (FF5)
Puedes robar un elixir de Zuu fuera del vastillo con el Fire Crystal. Esto te dará ventaja nada más comenzar el juego.

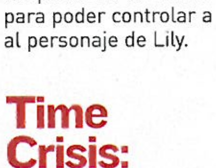
ENCONTRAR A RAMUH (FF5)
Con el airship vuela hasta Easterly Falls, en la esquina noroeste del mapa. Camina en el bosque hasta Eamuh. Derrótale para que se una a tu grupo.



ENCONTRAR A SHIVA (FF5)
Ve al Waltz Castle y entra en el agua del tejado. Busca la catarata, camina a la mitad y sigue subiendo las escaleras hasta que veas una bola. Acércate y habla con ella. Derrota a Shiva para que se te una.

Rayman Rush

HENCHMAN 1000
Completa todos los requisitos que se te piden en las pistasllamadasLava Factory y Dawn Sand para desbloquearlo. ¡No vengas ahora con que



no tienes brazos, caramba!

LILY
Cúmplelo todo en todas las pistas de la Zona 0 para poder controlar a al personaje de Lily.

Time Crisis: P.Titan

VIDAS EXTRA
• Vaaale, seguro que eres muy macho, pero eso no quita que recibas la ayudita de una vida extra de vez en cuando, ¿no?. En la segunda área del nivel uno, aparecerá un hombre con un escudo. Detrás hay una lata. No le dispares; en su lugar acierta al barril verde y tendrás una jugosa vida extra, que nunca viene mal, ¿verdad?.



TRUCOS DE LOS LECTORES



Dragon Ball Final Bout

¡Hola, consoleros! Me llamo Israel y quiero que sepáis que sois los mejores comentando juegos. Os escribo para contaros un par de trucos para el «Dragon Ball Final Bout» de PlayStation que he descubierto. En primer lugar, si en la pantalla de selección de luchador en el modo de dos jugadores pulsáis Select + círculo al elegir personaje, entraréis en el modo al que he llamado "modo poligonal", ya veréis por qué. El otro truquillo consiste en que si, en vez de pulsar select + ● pulsáis la combinación ■ + ▲ al elegir personaje , veréis al mismo con el traje alternativo. De momento nada más, pero si descubro algún otro truco para este juego o para otro cualquiera ya os lo mandaré. ¡Hasta otra!

TRUCOS A LA CARTA

Bubble Bobble

Luis M. Santiago (e-mail)

Hola, familia, soy uno de los muchos usuarios de PSOne y tengo un juego "enganchado" en la penúltima pantalla. Se trata de «Bubble Bobble» y me gustaría saber si tenéis trucos en vuestra base de datos o en su caso en qué revista se publicó para pedirla. Me haríais un grandísimo favor, pues me gusta mucho el juego que me recuerda cuando yo jugaba en las recreativas. Gracias de antemano por vuestra atención.

Un clásico como este no podía quedarse sin trucos. Pulsa abajo, arriba, abajo, arriba, derecha, abajo, izquierda, abajo, arriba y abajo en la pantalla de título para activar el modo Debug. Si quieres saltar de nivel, pulsa L1 durante la partida para ir al nivel anterior y R1 para ir al siguiente. Si presionas R2 se desplegará el menú Debug. En él podrás cambiar el número de mapa y las vidas de los dragoncitos. Aparte de los trucos anteriores, presiona derecha, izquierda, arriba, abajo, arriba, abajo y arriba en la pantalla de título. Así se activa la versión original del juego, con la que podrás entrar en las salas de diamantes en los niveles 20, 30 y 40, aunque pierdas una vida

Crash Bash

Pedro Sánchez (Barcelona)

Hola Hobby, ¿que hay?. Soy Pedro Sánchez. Os escribo para pediros trucos del «Dark Cloud» para PS2 y para el «Crash Bash» de PSone. Gracias

Para «Dark Cloud» no existe ningún truquillo relevante, así que vamos con Crash. Supongo que sabrás que hay una demo escondida de "Spyro: el Año del Dragón". ¿No? Pues pulsa R1 + L1 + Cuadrado y pulsa Start en la pantalla de apertura. Ya verás qué pasa. Otro truco interesante consiste en poder jugar las fases con más dificultad. Cuando llegues a la Warp Room 4, vuelve a cualquier nivel que ya hayas visitado y encontrarás una reliquia (tras presionar X para elegir el nivel). Ahora podrás jugar la versión más difícil del nivel, en la que tienes que ganar dos veces seguidas.

DREAMCAST

Alone in the Dark IV

■ SALTARSE LAS SECUENCIAS DE VÍDEO

Hay gente que es muy aprensiva y no puede ver cosas terroríficas por la tele. Si eres uno de esos, o simplemente no quieres tragarte las escenas cinemáticas del juego, mantén presionados los gatillos L + R y pulsa A. ¡Aquí lo que hace falta es acción!



NBA 2K2

■ JUGADOR CON UN 100

Bueno, mis queridas amigas, con esta nueva recetita vamos a crear el jugador perfecto. ¡Es muy fácil de hacer, y no deja manchas de aceite! Veamos, id a la pantalla de edición de personaje y especificad los siguientes parámetros. ¡Rico, rico!

Ballhandling: 9.0
Passing: 8.0
Freethrows: 0.5
Shooting: 9.0
3 pt. Shooting: 10.0
Dunking: 8.0
Low Post: 1.5
Offensive reb.: 10.0
Deffensive reb.: 10.0
Blocking: 8.0
Steals: 7.0
Speed: 10.0
Stamina: 9.0

Shenmue II

■ EL MAL FINAL

Ya os dijimos que, con el tiempo, irían saliendo muchos más trucos para este juegazo. Al igual que en Shenmue I, es posible llegar a un mal final si tardas demasiado en completar el juego. La fecha tope es el 31 de junio. Para perder el tiempo, juega a las recreativas, camina por ahí... Como tú quieras.

■ "SUPER IZUMI"

Hay un momento en el juego en el que tienes que combatir contra Izumi en un "freeze QTE". Pierde a propósito y verás el super movimiento final con el que te vence. Es el "Viva Sakura Festival".

PHANTASY STAR ONLINE 2.0



■ ITEMS RAROS

Hay unos cuantos items muy difíciles de encontrar, tanto que para hacerlo tendrás que participar en aventuras online. Podrás recibir los siguientes elementos:

ONLINE QUEST (aventura) / ITEM GANADO
Tinkerbell Lost Dog / Sonic Knuckles
Today´s Rate / Materials
Central Dome Fire / Sonic Knuckles y Mark III
Famitsu Cup / Placas



Las placas que aparecen en la Famitsu Cup son especiales. Si recoges suficientes, recibirás un arma. En total hay nueve de bronce (siempre y cuando tengas a los 4 miembros en tu equipo). Si derrotas a más de 500 enemigos, accederás a una sala secreta. Allí habrá un número de placas en función de la dificultad (0 para fácil, 3 para difícil y 5 para muy difícil). Con ellas puedes comerciar libremente con el tipo que se encuentra cerca del banco.

GB COLOR

Pokémon Crystal

COGER POKÉMON FÁCILMENTE

Algunas veces, lo que más nos conviene es un truco de los sencillitos. Si lo que quieres es coger un Pokémon que se te resiste sin usar una Bola Maestra, simplemente deja que el pobrecito caiga dormido.

Spider-Man: Los Seis Siniestros

CÓDIGOS

Hola, amigos, soy el Vigilante. Tengo la facultad de ver todos los rincones de eso que llamáis galaxia. Si queréis compartir mi poder, introducid estos códigos en la pantalla de título, no os arrpentiréis:

B, A, ←, ↓, ↑, →
Pasar de nivel
A, B, Select, ↑, →, ↓
Modo Pesadilla
A, B, A, B, ↓
Juego Teddies
↑, ↓, →, A
Salud ilimitada
←, ↓, B, ↑



Telarañas ilimitadas
↓, A, B, A, A
Las telarañas que lanzas destruyen a los enemigos.

The Fish Files

LOS PRIMEROS ITEMS

¡Este juego ha resultado ser una locura! Por si estás un poco perdido en esto de las aventuras gráficas (lógico si sólo eres usuario de Game Boy), aquí te presentamos la lista de objetos que tienes que coger, usar, etcétera en la etapa inicial, antes del Universo Paralelo 1, puestos en el orden de su utilidad. Ahí van: acuario, sábana, tinta, repollos, caña, botella, pelotas, azúcar, pera, multiuso, adhesivo, tarjeta, rollo, Babamon, Ratamon, mechero, leche, trapo, ácidos, papilla, crema, antena, envoltura, sábana (2), manta, cuerda, túnica, peluca, disfraz, kit, sujetador, videocinta, Game Boy, pez, esencia, chándal, llave, fotos, documento, globo, pase, disquete, bicko (insecto), libro, entradas, multiuso. Un último consejo: piensa de forma ilógica. A partir de aquí... ¡Tú mismo!

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Super Mario Bros DX

Hay que escoger el modo de juego "Original 1985" y entrar en la pantalla 3-1, y pasar la fase sin hacer nada especial. Justo antes de llegar a la banderita de fin de fase, hay un montículo del que descienden dos tortugas con caparazón verde. Pues bien, dejad pasar la primera y, antes de que la segunda baje, saltad sobre ella en el borde de un escalón, intentando que, al rebotar, caigamos sobre ella una y otra vez. Así subirán puntos a nuestro marcador por cada salto de Mario y poco después nos darán vidas sin parar, hasta llegar a un total de 127.

Lander (e-mail)

GB ADVANCE

Advance Wars

CONSEGUIR A MÁS PERSONAJES

¡Sube esa empalizada, no me seas nena! ¡Vamos, sigue anotando cómo comprar a otros reclutas!

• Completa el modo campaña en el nivel de dificultad normal. Podrás comprar a Kanbei por 50 monedas en la pantalla de mapas de combate después de que haya terminado la campaña.
• Obtén un rango S en los modos Advance Campaign y War Room. Nell estará disponible para ser comprada.
• Gana la misión "Kanbei Arrives" en menos de 9 turnos, la misión "Mighty Kanbei" en menos de 11 turnos y "Kanbei´s Error" en menos de 13. Se abrirán las misiones extra de Sonja. Complétalas en el modo campaña. Ahora ya puedes



comprar a Sonja por 60 monedas.
• Desbloquea a Grit, Eagle, Drake, Kenbei y Sonja. El premio será Strum (por 100 monedillas de nada).

DETENER A LOS ENEMIGOS DE LOS EDIFICIOS

Coloca un tanque medio u otro vehículo similar en un edificio enemigo. Hara de tapón. Bueno, eso es todo, chico. ¡Permiso!

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Tony Hawk 2

En el menú de pausa mantener pulsado R y pulsar ←, A, Start, A, →, ↑ y Start. Si ha funcionado, el menú vibrará. Cuando des un salto, mantener pulsado A para planear en el aire y B para volar.

José Rodríguez Pasantino (Asturias)

Ecks vs Sever

PASSWORDS

Nada, algo fácil y directo. Aquí están las contraseñas de los niveles para los dos personajes

Nivel 2 - EXTREME - SEVERE
Nivel 3 – EXCITE - SURVIVE
Nivel 4 – EXCAVATE - SAVANT
Nivel5 - EXCALIBUR - SUFFER
Nivel 6 - EXTORT - SULPHER
Nivel 7 - EXPIRE - SERVE
Nivel 8 - EXACT - SEETHE
Nivel 9 - EXHALE - SEVERAL
Nivel 10 - EXHUME - SEVERANCE
Nivel 11- EXONERATE - SAVAGE 12 - EXPEL - SACRPSANCT



TAMBIÉN PARA MULTIJUGADOR

Hoy tenemos de todo. ¡Y fresquito, señora! Estos son los passwords para el modo multijugador.

VULNERABLE - VORACIOUS - VENDETTA - VIOLATE - VINDICATE - VESUVIUS

Jedi P. Battles

JUGADORES Y NIVELES

Ya llega, ya llega el Episodio II. Lo único que podemos hacer por ahora es mordernos las uñas (a mí sólo me quedan dos) y jugar a lo que mamá Lucasarts nos va dando. Tranquis, que para calmarnos han incluido truquis. Escribe NMH0YQR para activar este. Si, en vez de eso escribes 5PT80KW, tendrás las mismas ventajas pero con 7 vidas.

DARTH MAUL

Si simplemente quieres ser el "colorao" Darth Maul, escribe el código VMT3BYJ. Ahora, a dar canela.

Men In Black

INVENCIBLE

Para empezar la partida siendo más invulnerable que la cláusula de Zidane, introduce el código LVFRVRDD. Ahora puedes empezar desde el comienzo del juego o introducir un código de nivel...

XBOX

Max Payne

■ **MODO CHEAT**
A esos bribonzuelos se les van a caer los pantalones cuando activemos este truco. Comienza una partida. Despliega el menú principal. Ahora mantén presionados L+R+presión del stick izquierdo+presión del stick derecho y presiona rápidamente botón blanco, botón negro, botón negro, botón blanco, botón blanco y botón negro en el menú principal. Aparecerá una opción de trucos (si no te has lesionado los dedos en el proceso).



■ **NIVELES DE DIFICULTAD ADICIONALES**
Completa todo el juego en el nivel de dificultad Fugitive y con ello desbloquearás los niveles de dificultad "Dead On Arrival" y "New York Minute".

■ **NIVEL DE BONIFICACIÓN**
¿Ya has hecho el truco anterior? Bueno, ahora pásate el DVD en el modo secreto "New York Minute" (el de antes), con lo que aparecerá un nuevo nivel donde tienes que matar a un montón de enemigos, pero jugando siempre en nuestro útil, y muy querido, tiempo bala.

Tony Hawk 3

■ **TODAS LAS SECUENCIAS FMV**
Que si Lara, que si Mario o Sonic... ¡Nada, nada! ¡Aquí el que triunfa es Tony! Ahí lo tienes, más activo que la caja registradora de Bill Gates y tan fresco. ¡Además, siempre tiene muchos trucos! Entra en el menú de opciones y selecciona "Cheats". Introduce ROLLIT para abrir todas las escenas de vídeo.

■ **TODOS LOS PATINADORES CREADOS**
De nuevo en el menú de opciones, escoge el apartado de los trucos. Ahora escribe la palabra WeEat Dirt como código. Se habrán desbloqueado todos esos personajes.

■ **EQUILIBRIO PERFECTO PARA EFECTUAR LOS MANUALS**
Completa todos los objetivos del juego y consigue medallas de oro en las tres competiciones 19 veces (así es, hijo) en el modo Carrera con un patinador diferente cada vez. Hombre, pues fácil, lo que se dice fácil, no es este truco.

Wreckless

■ **VEHÍCULO BIG-4WD**
¿Qué será esto? ¿Un cortador de patatas con ruedas? ¡No! ¿O quizá un cepillo de dientes motorizado? ¡Tampoco hijo! Pero con él vas a poder dar mucha caña en el juego. Si deseas este "cochecito", busca el signo de interrogación verde en el mapa de la misión A-4. Para llegar a esa zona, tendrás que usar los elementos de la zona en obras. Así podrás saltar sobre un pequeño muro. Deberías llegar a una zona muy verde (¡qué bonito!). Sigue al elemento móvil y cuélate por el agujero de la izquierda. Guíate con el punto de navegación hasta el vehículo aparcado en la alcantarilla y lánzate a por él. Ahora acaba el nivel. Una vez hecho esto, el juego te dará la nueva adquisición.

GENMA ONIMUSHA

■ **MODO DIFICIL**
Pásate el juego en menos de tres horas y accederás a una dificultad para hombres MUY HOMBRES.

■ **TRAJE DISTINTO**
Consigue las 30 fluoritas y Kaede tendrá un traje nuevo (y accederás al minijuego Oni Spirits, aunque para ello no necesitas todas las fluoritas). Si te pasas el DVD en el modo difícil, será Samanosuke el que tenga otras ropas. Qué bien le sientan...



TELÉFONO ROJO

Yen te responde



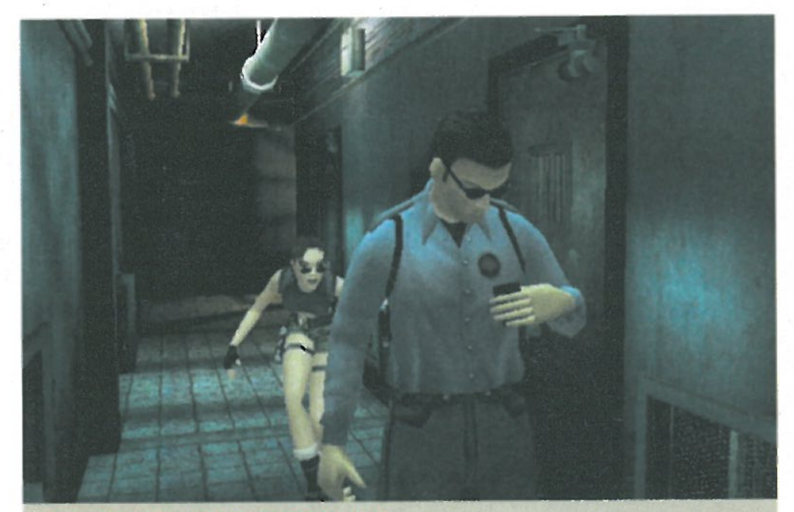
Está bien, me rindo: voy a publicar una foto en la que se me ve la cara. Salgo en el metro de Tokio, al fondo del vagón, durante la última visita que le hice a mi familia japonesa. ¿Por fin contentos?

Un rolero novato

¡Saludos, Yen misterioso! Esta es mi primera aparición en tu revista, llevo 3 meses comprando Hobby Consolas, y como soy un poco novato, te hago unas preguntas muy básicas:

■ ¿Qué diferencia hay entre gráficos prerrenderizados, renderizados, poligonales y ese nuevo término llamado "cel shading"?

Veamos... los gráficos poligonales son los de cualquier juego 3D, como «Tomb Raider», son renderizados si se parte de una imagen tridimensional que se "pega" sobre pesonajes en 2D (como «Killer Instinct», que parecía una peli animada por ordenador), y prerrenderizados son los gráficos 3D que se usan como escenarios fijos para ahorrar memoria, como en «Resident Evil». El "cel shading" llena los polígonos con colores "planos", para que parezcan dibujos animados.



TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS De tanto jugar a «Metal Gear Solid 2», Lara ha aprendido muchos movimientos nuevos que usará en su próximo juego.

■ Todo el mundo alaba a la saga «Final Fantasy», cuando sus combates son lentos y tediosos. Sin embargo, juegos más fluidos y divertidos como «Legend of Dragoon», «Vagrant Story», etc., no se alaban tanto. ¿Qué piensas tú al respecto?

Esos juegos que mencionas recibieron muy buena crítica en su momento, pero también hay que tener en cuenta que el estilo de juego por turnos de los «Final Fantasy» sigue gustando mucho a la mayoría de los usuarios, aunque es cierto que es un poco lento. Además, tanto por sus gráficos como por el argumento, la saga «Final Fantasy» parece no tener rival...

■ Basándote en los primeros datos del mercado "japoamericano", ¿qué consola de nueva generación dirías que va ganando la carrera por ahora?

Hombre, en cifras globales PlayStation 2 va por delante, porque lleva mucho más tiempo en el mercado, pero parece que GameCube también está gustando bastante. La que no parece que termine de despegar (al menos en Japón) es Xbox.

■ ¿Esperas alguna sorpresa en forma de gran título para PSone o Dreamcast? Ya sabes, por aquello de "morir matando".

Ya ves que Sony sigue empeñada en sorprendernos con títulos como «Final Fantasy IV y V», pero me temo que el grifo de bombazos se está cerrando ya. Respecto a Dreamcast, habrá que esperar a ver si sale algo...

■ ¿«Dragon Quest IV» existe en Europa? ¿En qué plataforma?

Eso quisiera yo, pero de momento ni flores... ni «Dragon Quest IV» que valga por aquí.

■ ¿Crees que el nuevo «Tomb Raider» se acercará más a una aventura de acción? Es decir, con una Lara menos "saltarina".

Según creo, no es que vaya a saltar menos, sino que ahora va a tener que hacer muchas otras cosas, además de saltar y pegar tiros como ha hecho siempre.

Miguel Ángel Capitán Martínez (Sevilla)



¿Qué ocurre con los nuevos juegos basados en Dragon Ball?

■ Hola Yen, soy un colega de Mallorca que tiene una PS2, una PS y una Game Boy Color, y quería hacerte una pregunta: ¿Se sabe algo más de los nuevos juegos de Dragon Ball?

Parece que Infogrames, que es quien se ha hecho con la licencia de esta serie para el mercado europeo, se ha decidido por fin a traer los juegos a España, así que te adelanto que dentro de muy poquito (puede ser cuestión de un par de meses) quizá nos llegue «Dragon Ball Z» para Game Boy Color, que es una de las consolas que tú tienes. Se trata de un juego de rol con combates por turnos, y puedes consultar algo más de información sobre él en la sección de noticias de este mismo número. Eso sí, de la versión de PlayStation 2 seguimos sin encontrar nada nuevo. ¡Un poquito de paciencia, chico!

Para la 128 bits de Nintendo

Hola Yen, soy un chaval de 15 años con unas cuantas dudas que espero que me resuelvas. Ahí van:

■ Pienso comprarme una GameCube el 3 de mayo, pero no tengo

Escribe tus cartas o e-mails a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@hobbypress.com
- opinion.hobbyconsolas@hobbypress.com

tan claro el juego que voy a llevarme con la consola. ¿Podrías decirme cuáles son, según tu criterio, los más interesantes?

Creo que no hay duda: «Star Wars Rogue Leader» es una compra obligada, a no ser que no te guste nada "La Guerra de las Galaxias", claro. En ese caso creo que «Luigi's Mansion» sería la mejor alternativa posible.

■ ¿Qué sabes de las relaciones que mantiene Square con Nintendo? ¿Hay alguna posibilidad de que llegue a programar para GameCube?

¡Claro que sí! ¿No lo leíste el mes pasado? La saga «Final Fantasy» va a ser trasladada para GameCube, aunque todavía nadie sabe exactamente QUÉ es lo que van a sacar...

■ ¿Saldrá alguna versión de «Metal Gear Solid» para GameCube?

A no ser que cambien mucho las cosas, no me parece posible.

Es cuestión de adaptarse

@ Hola, soy Solrak, ¿qué tal, Yen? Sere breve, pero espero que tú no lo seas...

■ ¿Por qué las consolas son más caras en el mercado de Europa que en Japón y EEUU?

Porque además de exportarlas, tienen que gastarse dinero en adaptarlas al sistema PAL, y además se venden menos unidades.

■ ¿Cuesta mucho pasar los juegos a formato PAL?

No mucho... pero sí lo suficiente como para que se lo piensen antes de hacerlo. Para entendernos, es como el dinero que se gastan las marcas de coches en cambiar de sitio el volante para vender sus vehículos dentro del Reino Unido. ¿Entiendes?

■ ¿Por qué no sacan todos los juegos de Japón en Europa, si no tienen nada que perder?

« «STAR WARS ROGUE LEADER» ES UNA COMPRA OBLIGADA EN GAMECUBE, Y «LUIGI'S MANSION» ES LA MEJOR ALTERNATIVA »

■ ¿Sabes qué juegos tiene en mente programar Sega para GameCube? ¿Está entre ellos el juego «Virtua Tennis»?

La lista, si no se me escapa ninguno, la componen estos juegos: «18 Wheeler», «Phantasy Star Online», «Sonic Adventure 2 Battle», «Super Monkey Ball y «Virtua Striker 3». Como ves, no hay ningún «Virtua Tennis» en el horizonte. ¡Lo siento chaval!

Chuachenaguer (Gijón)



VIRTUA STRIKER 3 Entre la lista de títulos que Sega tiene previstos por el momento para GameCube se encuentra este esperado arcade de fútbol, que además será exclusivo.

¿¡Que no!? Pueden perder mucha pasta. Imagínate si después de adaptar los juegos no venden lo suficiente como para amortizar lo que han gastado.

■ ¿Todavía hay algún juego previsto, decente o indecente, para Dreamcast?

En este momento no, pero todavía no descartes alguna sorpresa de última hora...

■ ¿Para qué consola será el próximo juego de Sonic, aparte del «Sonic Adventure 2 Battle» de GameCube?

¡Por ahora ni siquiera se sabe si habrá otro Sonic después de ése!

Solrak (e-mail)

Lanzamientos sin confirmar

✉ Hola Yen, estoy algo fastidiado con la manera que tiene Sony de sacar sus juegos en el mercado español.

■ ¿No crees que, si quiere plantarle cara a Microsoft, Sony debe traducir y doblar sus juegos?

Sí claro, y también debe sacar los mejores juegos del mundo y venderlo todo muy barato... pero lógicamente, no siempre es posible conseguir tantas cosas.

■ Sobre ese juego de aviones ambientado en la II Guerra Mundial de EA, ¿sabes fechas, etc.?

Que pertenece a la saga«MOH» y saldrá a finales de año.

■ ¿Qué gran juego nos espera a los usuarios de PS2 después de «Metal Gear Solid 2»?

¡«Final Fantasy X»!

■ Del juego de "The Matrix", ¿se saben algo más que rumores?

En realidad, no.

■ ¿Y qué se sabe del juego de Codemasters «Prisoner of War»?

Sé que el argumento consistirá en escapar de varios campos de concentración alemanes, que utilizará algunas novedosas técnicas de programación, y que saldrá dentro de un par de meses en PlayStation 2 y Xbox.

David Martínez Miñano (Murcia)

¿El peor juego de la historia?

@ ¡Hola Yen! Llevo mucho tiempo leyendo la revista, y nunca me decidía a escribir, pero ahora tengo unas cuantas preguntas para que te entretengas.

■ ¿Qué hay del «Black & White» para PSone?

Este juego se ha perdido en el espacio junto al resto de versiones de otras consolas, pero "se supone" que va a salir...



Un día de compras ajetreado

David Barriuso (Vizcaya)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Llega el esperado día 14 de marzo. Me levanto rápidamente y me dirijo a una tienda especializada en videojuegos:
-Buenos días, me gustaría adquirir una Xbox.
-¡Cómo no!, ¿quiere algún juego también?
-Sí... El «Dead or Alive 3», si me hace el favor.
-¿Con cuántos mandos?
-Con un par, que si no, mi hermano me mata.
-¿Quiere también una Memory Card? Además, le recordamos que, si va a ver DVDs, necesitará el mando de control.
-Pues vale. ¿Y por cuánto me sale todo el paquete?
-Vamos a ver... consola (479 euros), mando extra (40), un juego (69), tarjeta (50), mando a distancia (50)... Pues son 688 euros (114.500 ptas).
- ¡¡¡¡¿?!!!!
En fin, salí de la tienda sin la Xbox, pero contento por el enorme dineral que afortunadamente no me gasté. Así que, a jugar con mi PlayStation 2, porque aunque tenga menor potencia, la partida la había ganado de antemano.

Yen: Pues como dice el chiste, ahora tengo dos noticias que darte, una buena y otra mala. La buena es que debía haber un directivo de Microsoft cerca, y la compañía decidió bajar el precio de la consola para que no se repitiera ningún caso así. La mala es que tu vida de ahorrador va a durar poco...

vuestra OPINIÓN

¿Hasta dónde llegará el realismo?

José Antonio Suy Roca (Gerona)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Desde siempre, los videojuegos nos entretienen, eso es algo que todos sabemos sobradamente, pero ¿hasta dónde puede llegar ese entretenimiento? Me explico. Antes, en los memorables tiempos de Super Nintendo y Mega Drive, nos lo pasábamos como enanos con juegos de la talla de «Super Mario World», «Earthworm Jim», «Sonic», etc. Hoy en día, nos lo seguimos pasando "pipa" con juegos que son casi reales, como por ejemplo «Gran Turismo 3 A-Spec» o «Metal Gear Solid 2», entre otros. Así que, la pregunta es: ¿hasta qué punto llegará la realidad en nuestra ficción consolera? Y es que, cuanto más real (y más divertido, por supuesto), llegue a ser un videojuego, más nos involucraremos en él, nos sentiremos como si estuviéramos "dentro".

Yen: Eso nos preguntamos muchos, tío. Si todo lo que nos promete la gente de Nintendo, Sony y demás compañías es cierto, quizá nos veamos en unos años totalmente metidos en los juegos gracias a unas gafas y sensores de realidad virtual, controlando personajes con la mente y esas cosas. ¿Podrá seguirse considerando "eso" como videojuegos? Sólo el futuro nos responderá...





DINO CRISIS 3 Como seguramente sabréis, la tercera entrega de esta saga de aventuras de acción de Capcom será un juego de pistola alucinante, y saldrá sólo en Xbox.

« UN "20" ES LA PEOR NOTA QUE SE YA LLEVADO NUNCA NINGÚN JUEGO EN HOBBY CONSOLAS, AUNQUE QUIZÁ LE HAYA BENEFICIADO... »

En el último número de la revista vi unas imágenes del «Dino Crisis 3» para Xbox, y tiene una pinta estupenda. ¿Habrá versiones para PS2 y GameCube?

Sí, habrá una versión para PS2, como con «Gun Survivor 2».

Cuéntame algo de «Resident Evil Online» para PS2. Seguro que tenéis información de primera mano, ¿a qué sí?

No te creas, la información es tan escasa que aún no se sabe nada de nada sobre cómo será, salvo que el grupo de programación no es el mismo que el que hizo el resto de la saga.

Ayúdame a decidirme: ¿«Tekken 4» o «Virtua Fighter 4»?

No pretendo resultar definitivo, pero a mí el «Tekken» me sigue tirando más... ¡para que luego digáis que no me mojo!

Después de «Onimusha» y «Resident Evil Code: Veronica», ¿qué otros juegos van a salir próximamente en Platinum? ¿«Devil May Cry», quizás?

Todavía no, aunque antes o después casi seguro que llegará. Los que sí están son «Timesplitters» y «Red Faction».

¿Has podido jugar o ver en movimiento el juego «Spiderman The Movie»? ¿Qué tal es?

Lo he probado, y a mí no me ha decepcionado, pero tienes más información en la sección de Preestrenos. Échale un ojo.

¿Qué juegos sacará a medio o largo plazo Sega para PS2?

Hmm, esta pregunta me suena de algo... A ver, «18 Wheeler», la segunda parte de «Space Channel 5», y «Virtua Tennis 2», que por lo visto incluirá algunos personajes nuevos.

Por último, una curiosidad: ¿Cuál ha sido el juego con PEOR nota en Hobby Consolas? ¿«Jet Ion GP», o hay peores?

Sí, ese "glorioso" 20 es la peor nota que ha llevado ningún juego en Hobby Consolas (sin contar el 10 en gráficos del «Vib Ribbon» de PSone). Aunque lo mismo esto le beneficia, porque se hará famoso y la gente querrá verlo con sus propios ojos...

Ferrán Padilla (e-mail)

Se pirra por «Metal Slug»

Hola Yen, soy un chaval de 15 años, tengo una Dreamcast, una GBA, una PSone, una Mega Drive, y unas cuantas preguntas que hacerte:

¿Crees que pueden sacar algún «Metal Slug» para GBA?

Se ha oído por ahí algún que otro rumor, pero yo estoy casi convencido de que no saldrá.

¿Me podrías decir en qué años y para qué consolas salieron todos los «Metal Slug»?

Hubo cuatro entregas para Neo Geo (la última de ellas en 1998), otra para Neo Geo Pocket en 1999, y el «Metal Slug X» para PSone que saldrá en breve.

¿Qué juegos de coches van a salir para GBA este año?

Según mis archivos, «Smuggler's Run», «Shrek Swamp Kart», «Hormigaz», y el esperado «GT Advance 2».

¿Y de acción, de aventuras y de motos?

¡Hala, que alguien le pare! Te digo uno de cada: «Crash Bandicoot», «Spiderman» y «MX 2002 Ricky Carmichael».

¿Crees que este año bajarán el precio de Xbox?

Algo me dice que sí... y desde ya mismito podrás encontrarla en cualquier tienda a 300 euros.

Miguel Ángel Chardi Pancorbo (Valencia)



METAL SLUG Este juego forma parte de una de las sagas de acción 2D más famosas por sus entregas para Neo Geo y máquinas arcade.

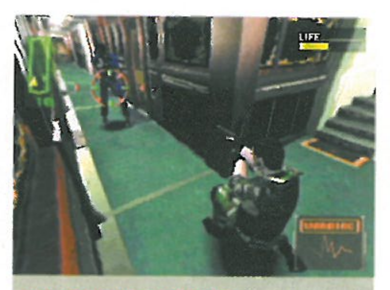
Reliquias de Playstation

Hola Yen, me llamo Unai y tengo una PlayStation. Me gustaría que me contestaras a algunas preguntas.

¿De qué va el juego «Chase the Express»? ¿Es un mata-mata? ¿Está bien gráficamente?

Es un juego de acción tipo «Resident Evil», con muchos disparos (nada de infiltración), puzzles y un sistema de cámaras bastante chulo. Innovador para su tiempo, y no está del todo mal gráficamente. Además ya te puedes hacer con la versión Platinum a precio reducido.

¿Sabes si todavía van a salir más juegos para PSone? Si es



CHASE THE EXPRESS Nunca viajar en tren fue tan peligroso como en este juego, donde los disparos y las cámaras compartían protagonismo.

así, ¿me puedes decir cuáles?

Como has podido ver, Square tiene bastante ganas de sorprendernos a todos, y acaba de sacar sus «Final Fantasy IV y V» para esta consola. Así que no descartes que nos llegue algún que otro "regalito" más en el futuro.

■ **¿Hay algún juego de naves para PS en 2D, muy conocido, de ir avanzando por la pantalla logrando armas, al estilo «Gradius»?**

A ver que recuerde... están los «R-Type» y otro que se llamaba «Ray Storm», pero t van a resultar difíciles de encontrar...

■ **¿Square va a seguir programando los «Final Fantasy» para PS2, o va a pasarse a Xbox?**

No lo creo, en PS2 van a seguir seguro, y como ya sabes también va a haber algunas entregas para GameCube, pero de Xbox por ahora no hay nada de nada.

Unai (e-mail)

Un nintendero convencido

Buenas Yen, me llamo Pablo y tengo 15 años. Soy fan de Nintendo, y tengo casi todas sus consolas: NES, SNES, N64, GBA, y GB, y soy un futuro poseedor de una increíble GameCube. Ahí van mis preguntas:

■ **En el número 126 de Hobby Consolas pusisteis que habrá un «Mario Kart» para esta consola, y que saldrá este año. ¿Sabes algo más al respecto?**

En realidad no mucho, porque Nintendo aún no ha mostrado más que aquel vídeo que os enseñé en esta misma sección el mes pasado, y la cosa sigue igual. Habrá que esperar a ver qué dicen a finales de mayo en la feria E3.

■ **¿Sale Mario en «Luigi's Mansion», aunque sea durante alguna intro, o quizás al final del juego?**

¡Sí que sale! En una habitación, tras unas rejas... pero claro, no te voy a desvelar ni cómo, ni dónde, ni cuándo, porque entonces perdería toda la gracia.

■ **¿El «Mario Sunshine» será como una segunda parte de «Mario 64»? ¿Será ese su nombre?**

Sí, se llamará «Mario Sunshine», y aunque lógicamente se parecerá a «Mario 64», esa especie de manguera que lleva el fontanero a la espalda cambiará bastante el estilo de juego. Según parece, nuestro bigotudo favorito ahora se dedicará a limpiar las paredes de un pueblo.

■ **Con respecto al «Resident Evil» de GameCube, ¿será todo en 3D, o con fondos prerrenderizados? ¿Cuándo se prevé que estén las 6 secuelas en España?**

En realidad son 4 secuelas y 2 juegos nuevos, que irán llegando poco a poco, aunque no hay fechas concretas aún. Los gráficos de las secuelas serán, en cada caso, similares a los que han sido en las otras consolas, es decir, que por ejemplo el primero tendrá fondos prerrenderizados.

Pablo Pérez Doncel (Málaga)

¿Reducción de costes?

Hola buenas, Yen. Me llamo Edgar, tengo 15 años y soy de Badalona. El motivo de esta carta es que me confirmes algunas noticias y dudas sobre GameCube que pasan por mi cabeza.

■ **Me he enterado, gracias a mi hermano mayor "el destroza-ilusiones", que en Internet pone que la nueva política de Nintendo es hacer los juegos más cortos para**



MARIO SUNSHINE En su primera aparición en GameCube, Mario va a cambiar de trabajo: pasará de ser un fontanero... ¡a limpiar paredes!

Resolvemos tus dudas y nos hacemos eco de tus opiniones

vuestra OPINIÓN

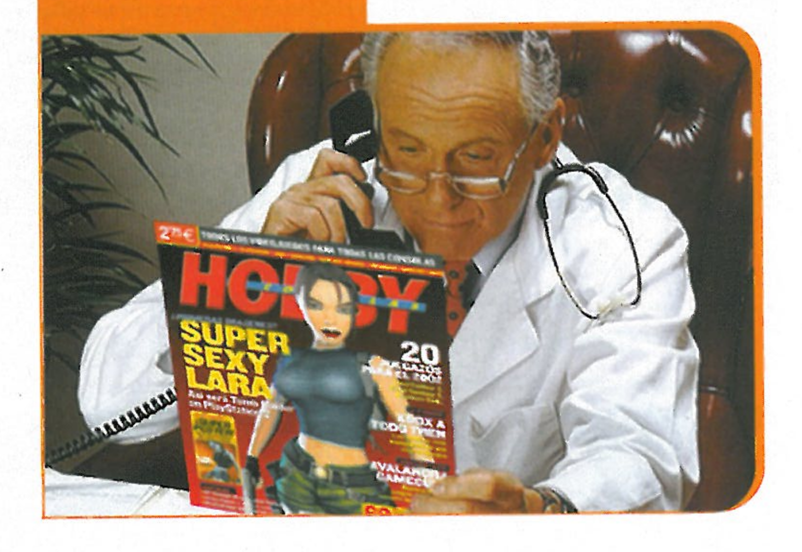
La revista, a examen

"La Barriada sin Ley" (La Palma)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Voy a hacer un análisis de la revista Hobby Consolas casi tan riguroso como los vuestros. Este es mi veredicto:
-Lo mejor: La nueva imagen, que está muy bien, sus rigurosos análisis, y su amplia información.
-Lo peor: Las grapas, un engorro incomprensible, que hay pocos sorteos y a veces son muy sosos, y la primera página...
-Alternativas: Todas las demás revistas del kiosko tienen una calidad muy por debajo de la vuestra.
-Valoración: Es la mejor revista del mercado con diferencia, aunque con algún fallo grave, como lo de las grapas, o no especificar a veces si un juego está traducido. Aún así, muy buena.
-Gráficos: Aunque era ya buena, la nueva imagen es la bomba. Un 95.
-Información: Para mi, es lo mejor de la industria: larga, buena, variada... 98.
-Diversión: Me gusta la actitud seria al analizar un juego. Faltan pasatiempos o cómics. Un 95.
-Duración: De la librería a casa... y con suerte. Un 45.
-Puntuación Final: 90.

Yen: Oye colega, pues muchas gracias por tu opinión. Me ha molado mucho. Ahora bien, sólo tengo una duda... ¿¿qué nota nos pones en el sonido??





SOUL CALIBUR 2 El juego de lucha de Namco es uno de los títulos más esperados en todas las consolas. El personal "se pegará" por él (je, je).

rebajar costes. ¿Tú qué opinas?

Pienso que es una soberana chorrada. Nintendo está abaratando costes de muchas maneras (en los materiales de la consola, por ejemplo), pero nunca a base de estropear los juegos haciéndolos que duren menos tiempo.

¿Dentro de esta supuesta política entraría la compañía Rare?

A no ser que se les hubiera ido la "chaveta" del todo, no.

¿Y también afectaría a juegos como «Zelda», «Mario», «Metroid», etc., que por tradición son mucho más largos?

Que te he dicho que nooo...

¿Y crees que Square, ahora que va a programar también para Nintendo, sacará el «Final Fantasy X»? ¿Y el «FF XI»?

Para saberlo, me temo que tendremos que esperar a que Square los anuncie oficialmente.

El «Soul Calibur 2» sale, de momento, para todos los formatos. Me gustaría saber si el equipo de programación es el mismo para cada uno de ellos.

Efectivamente, todas las versiones las programará Namco.

¿Se sabe ya la fecha de aparición de «Resident Evil» en GameCube? ¿Vendrá traducido?

Todavía no está confirmada, pero se espera que salga aproximadamente después del verano.

También me pregunto si se puede grabar el miniDVD por las dos caras, igual que un DVD normal y corriente.

Técnicamente se podría, pero Nintendo prefiere que sean de una sola cara, y utilizar más de un mini DVD cuando se necesite (así ocurre con «Resident Evil»), porque los de doble cara son más... caros. ¡Ésa sí es una manera lógica de abaratar costes!

Edgar Payán (Badalona)

Uno que se pasa a Nintendo

Hola Yen, tengo una PlayStation y quiero comprarme el año que viene una GameCube con el «ISS2». Quiero que me respondas a unas preguntas:

> « NINTENDO PREFIERE USAR MINIDVD DE UNA SOLA CARA, Y EMPLEAR MÁS DE UNO SI ES NECESARIO, PARA QUE RESULTE MÁS BARATO »

¿Cuándo van a sacar «Pro Evolution Soccer» para PSone?

¡Pero si ya está en la calle!

¿Podrías decirme de que trata el «State of Emergency»?

Tío, ¿tú te compraste la revista el mes pasado? Es un beat'em up a lo bestia, con bastante "salsa de tomate" y que mola bastante porque la pantalla se llena hasta los topes de personajes. Un poco fuerte, cercano al estilo «GTA3».

¿Cuándo van a lanzar «Soul Calibur 2» en España? ¿Sabes si ha tenido éxito en su paso por Japón y Estados Unidos?

No ha salido todavía en ninguna parte, pero sin duda será impresionante, o al menos esa es mi impresión por los vídeos que he visto. Calculo que llegará aquí a finales de año, vamos digo yo.

Alberto Requena Camión (Alicante)

Un repaso a la "artillería" de PS2

@ ¡Qué pasa Yen! Soy un poseedor de una PS2, y tengo unas dudas que espero que seas capaz de resolverme.

¿Qué sabes de los juegos «Primal», «The Lost» y «Battle Engine Aquila»?

«Primal» es una aventura de ambientación muy oscura, que mezcla criaturas del inframundo y enemigos sobrenaturales, y que Sony sacará quizá después del verano. «The Lost» es un juego bastante parecido, una aventura con una protagonista que entra al infierno para salvar a su hija muerta, y «Battle Engine Aquila» es un juego de disparos a bordo de naves futuristas sin fecha concreta. Todos ellos para PlayStation 2, y el último también para Xbox.

¿Cuándo llegarán a España los «Fatal Frame», «Run Like Hell» «Kingdom Hearts», «Xenosaga» y «Samurai»?

Espéralos todos para después del verano, como mínimo. Me estás poniendo a prueba, ¿eh?

He visto en Internet un anuncio de un nuevo juego de Sega, «Gungrave». ¿Qué tipo de juego es?

Es un juego de acción con gráficos de dibujos animados en el que controlamos a una especie



GUNGRAVE La moda de los gráficos "cel-shading", esos que se parecen a los dibujos animados, va a llegar también a los juegos de acción gracias a este juego de Sega.

de robot. Lo está programando Sega para PS2, y lo enseñó por primera vez en la pasada feria Game Jam, en Tokio, pero aún no he podido "catarlo".

Juan Carlos Salado Barroso (e-mail)

Todo un campeón

@ Hola Yen, la verdad es que no tengo muchos datos para formular mi pregunta de una forma concreta, pero intentaré hacerlo lo mejor que pueda:

■ Estoy buscando un juego de fútbol de la NES, pero no era fútbol convencional, era más bien como un episodio de la serie Campeones, o algo así. Si no recuerdo mal, al tirar a puerta o hacer un pase salía una imagen de dibujos animados. ¿Podrías decirme cuál era el título del juego?

Esa es fácil, colega. Se trata del «Captain Tsubasa» (así es como se llamaba la serie Campeones en Japón), que salió como tú dices en NES, pero también en Super Nintendo, y fue programado en el 90 por Tecmo. Para explicarlo en pocas palabras, era una especie de juego de rol mezclado con fútbol, en el que podíamos realizar todas las técnicas que se veían en la serie (súper chilenas, tiros especiales, etc.) a base de menús. Resultaba un poco raro a la hora de jugar, pero ver a Oliver, Marc Lenders, Julian Ross y demás chavales en acción era un verdadero alucine para todos los fans de esa mítica serie de TV.

Gorka Leon (e-mail)



CAPTAIN TSUBASA El capitán Tsubasa (Oliver Aton en España) protagonizó un par de juegos para NES y SNES, que mezclaban fútbol con enfrentamientos por turnos.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

@ ¿HABRÁ ALGÚN JUEGO DE GC QUE PERMITA GRABAR LAS PARTIDAS EN EL MINI DVD, O SE GRABARÁN TODAS EN LA TARJETA?
Yen: Siempre puedes intentar escribir los datos a boli sobre la superficie del disco, pero no te aseguro que después el juego siga funcionando...

✉ ¿A CUÁNTO ESTÁ XBOX DE SU DESARROLLO? UN COLEGA MÍO DICE QUE ESTÁ AL 75%.
Yen: La consola está bien, gracias. Respecto a su desarrollo, ya ha hecho la Primera Comunión...

@ UN AMIGO MÍO LE HA REGALADO A SU ABUELO UNA PS2, Y ME PREGUNTA SI HA SALIDO ALGÚN JUEGO PARA LA TERCERA EDAD, PORQUE NO ENTIENDE EL «MGS2».
Yen: Sí, claro, dile que se compre el «Pro Special Petanca's Simulator», o el «Asilo's Generation».

@ ¿EXISTE ALGÚN APARATO QUE DOBLE LOS JUEGOS ESPECÍFICOS AL CASTELLANO?
Yen: Por supuesto, está en el mercado desde hace muchos años, y se llama... "diccionario".

@ ¿CUÁNDO SALE EL «MARIO SUNSHINE» PARA XBOX?
Yen: Cuando Bill Gates y Miyamoto formen pareja de hecho (y derecho)

@ ¿CUÁL ES EL MEJOR SITIO PARA LLEVAR A REPARAR MI PS2? ES QUE TIENE TENDENCIAS SUICIDAS.
Yen: Seguro que es porque te ha visto mirar con ojos golosos a una Xbox. ¡Chaquetero!

@ ¿CUÁNTO TIEMPO SEGUIRÁ HACIENDO "SONIC" JUEGOS PARA PSONE?
Yen: ¿Sonic? ¿Para PSone? ¡Uy, la torta de años! Pffffff...

MUCHO MÁS QUE





Harry Potter

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Daniel Radcliffe, Emma Warson, Ruper Grint y Richard Harris**
- Director **Chris Columbus**
- Precio **27,00 €** (4.492 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★





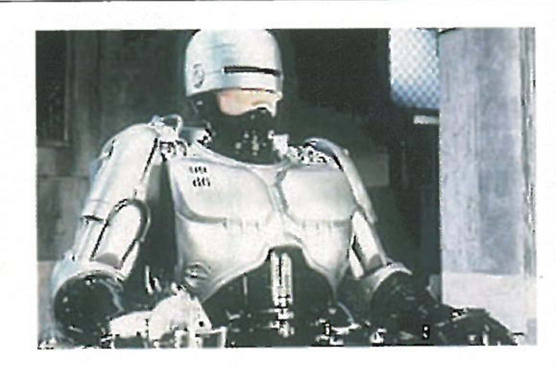
ARGUMENTO: Cuando cumple 11 años, el pequeño Harry se entera de que es hijo de dos hechiceros, y que si entra en el Colegio de Magia Hogwarts, puede convertirse en mago. Pero si a estas alturas no conocéis a Harry... Imprescindible.
EXTRAS DVD: Dolby 5.1 EX, visitas interactivas a Hogwarts, las clases, el callejón Diagon, la librería, escenas inéditas, entrevistas y clase de Quidditch.



Pack: Robocop

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Peter Weller, Nancy Allen, Dan O'Herlihy, Miguel Ferrer, Felton Perry...**
- Director **Paul Verhoeven, Irvin Kershner y Fren Dekker**
- Precio **36,03 €** (5.995 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Este pack incluye la trilogía protagonizada por Robocop, un ciberpolicía creado a partir de los restos de un policía muerto en acto de servicio. La vida en Detroit está amenazada, y sólo este Robocop tiene el poder necesario para salvarla. Muy entretenidas.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Cómo se hizo el rodaje, Reportajes entre bastidores, la creación de Robocop, una versión de la película extendida del director, escenas inéditas, los efectos, y otros extras.



Inteligencia Artificial

- Género **Ciencia Ficción**
- Protagonistas **Haley Joel Osment, Jude Law y Frances O'Connor**
- Director **Steven Spielberg**
- Precio **27,00 €** (4.492 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: En un futuro, el hombre se acostumbra a vivir con robots que le ayudan en todo aspecto de su existencia. Sin embargo, la llegada del primer robot capaz de amar lo cambiará todo...
EXTRAS DVD: El retrato de David y de Gigolo Joe, Cómo se hizo, De los bocetos al plató, Vestuario, Iluminación, Efectos especiales y animación: Industrial Light & Magic, Las secuencias de Nueva York, la BSO, "Nuestra responsabilidad con la IA", trailers, fotos,... ¡y muchos más!

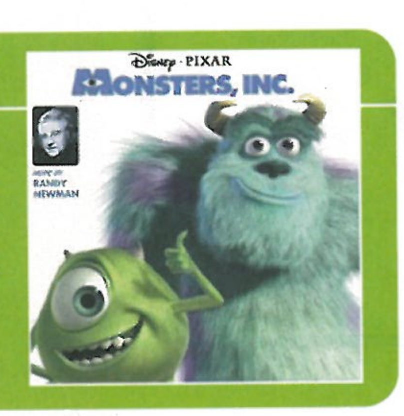


MÚSICA

Monstruos, S.A.

Si ya os habéis pasado el juego en cualquiera de sus versiones para consola, que sepáis que tenéis disponible en vuestras tiendas la banda sonora de la película "Monstruos, S.A"., que incluye todos los temas que oísteis en el cine y que también podían disfrutarse en sus versiones para PSOne y PS2.

- Compañía **Disney/Pixar**
- Precio **21,56 €** (3.587 ptas.)



LIBROS

Mazinger Z Vol. 3

¡Continúa la saga Mazinger Z! En este terce libro Koji se enfrenta a muerte contra otro enorme robot fusionado con una pequeña amiga... no os contamos más para no estropearos la historia. ¡La cosa está que arde!

- Editorial **S. Vision**
- Precio **8,38 €** (1.39



ESTRENOS







Parque Jurásico III

- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Sam Neill, William H. Macy, Tea Leoni, Alessandro Nivola**
- Director **Joe Jonhston**
- Precio **18,00 €** (2.995 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★



ARGUMENTO: El científico Alan Grant acepta realizar un viaje a la Isla de Sorna, donde se está desarrollando una segunda reserva de animales prehistóricos, para conseguir dinero con el que seguir sus experimentos sobre el velocirraptor. Pero, al llegar allí, se verá atrapado por una pareja que pretende introducirle entre los dinosaurios para que encuentre a su hijo... *



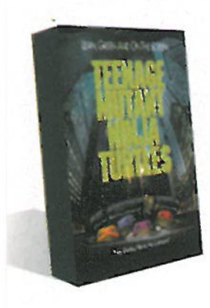
Dragones y Mazmorras

- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Jeremy Irons, Justin Whalin y Thora Birch**
- Director **Courtney Solomon**
- Precio **11,99 €** (1.995 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★



ARGUMENTO: Ahora que aún estaréis con la resaca de la fantasía de "El Señor de los Anillos", no vais a poder resistiros a ver esta peli, sobre todo si os molan los juegos de rol. En el mundo de Izmer, los magos están tiranizando a las clases bajas, y pretenden acabar con la emperatriz Savina para lograr el poder absoluto. Para evitarlo, hay que dominar a los Dragones Rojos mediante un cetro mágico, y su búsqueda dará lugar a una aventura de proporciones enormes . *



Las Tortugas Ninja

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **David Forman, Leif Tilden y Elias Koteas**
- Director **Steven Barron**
- Precio **8,99 €** (1.496 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★



ARGUMENTO: ¿Las Tortugas Ninja? ¿Qué horterada es esta? Pues sí, estos "zampapizzas" fueron muy famosos en los años noventa, y sus aventuras ahora han sido reeditadas en DVD y VHS. El argumento cuenta la historia de cuatro tortugas mutantes a las que una rata (tan mutante como ellas) les enseña karate, y se dedican a recorrer Gotham City repartiendo "leña" entre una banda de ninjas que está cometiendo fechorías en la ciudad. ¡Es la mar de divertida! *



CINE

Crossroads (Hasta el final)

¡Sí, es ella, es Britney Spears! Su primera película es un "pasteleo" total y sus dotes interpretativas no es que sean para un Oscar, pero la chica está tan de buen ver que seguro que os merece la pena ir al cine sólo por contemplarla "en grande". Hay que ver cómo somos...

- Productora **Warner** ■ Precio Entrada **5,40 €** (900 ptas)



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones





▲ LA ÚLTIMA MODA EN CARCASAS

La peli de animación por ordenador de "Final Fantasy" sigue pegando fuerte, y más ahora que han salido a la venta estas carcasas para vuestros móviles Nokia 3210 y 3310. Por el momento hay tres modelos, una con la cara de la protagonista Aki Ross, otra con la de Gray Edwards, y otra con Aki y el Doctor Sid.

Lo encontrarás en: www.atlantistelecom.com
Precio: 22,24 € (3.700 ptas.)

▶ "RE-MÁNGA-TE" LOS PUÑOS, ROBOT

Mazinger- Z, el robot más famoso de toda la historia del manga está viviendo una segunda juventud con la reedición del cómic original, así que quizá os apetezca haceros con una figura como ésta, que se ha puesto a la venta en EE.UU. en las últimas semanas. Mide unos 15 cms. de alto, e incluye un puño intercambiable para que podáis recrear sus combates con todo realismo. A ver si en breve llega a España.

Lo encontrarás en: www.animenation.com
Precio: 34,47 € (5.736 ptas.)



◀ EDICIÓN MUY LIMITADA PARA LOS FANS DE GAME BOY ADVANCE

GBA ya ha cumplido un año de vida, y como en Nintendo están muy contentos por el éxito que esta pequeña consola de 32 bits está teniendo en todo el mundo (ya van por los 5 millones de unidades vendidas), han decidido sacar a la venta en Estados Unidos esta edición limitada de su consola portátil. Como veis, luce una vistosa carcasa de platino (sólo en el color, claro). Si os lo curráis bien buscando a fondo por Internet, a lo mejor conseguís una, pero está complicado...

Más información en: www.nintendo.com
Precio: 99,90 € (16.622 ptas.)



◀ MÁS FIGURAS "MANGAKAS"

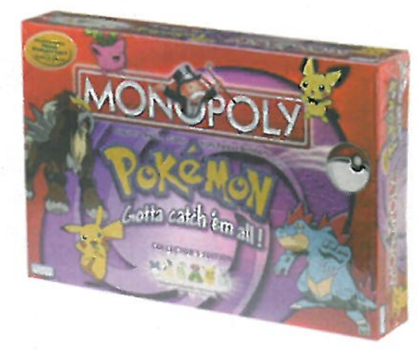
La división Anime Collector de la empresa Bandai ha sacado en EE.UU. un nuevo set de figuras de acción basado en una serie de anime bastante conocida, en este caso los futuristas personajes de "Cowboy Bebop", Spike y Faye. El paquete incluye su nave espacial Swordfish, que mide unos 10 cms. de alto. Desde luego, te molará si estás siguiendo la serie, que actualmente se vende en DVD y VHS.

Lo encontrarás en: www.animenation.com
Precio: 28,68 € (4.772 ptas.)

▶ HAZ NEGOCIOS CON TUS POKÉMON

¿Tu GBC se ha quedado sin pilas para jugar a «Pokémon»? Pues, mientras vas a por otras nuevas, llama a tus amigos e invítales a jugar una partida a este divertido Monopoly ambientado en el mundo Pokémon. ¡No falta ninguna especie! Eso sí, tendrás que demostrar que eres un auténtico "monstruo" con los negocios...

Lo encontrarás en: www.pokemoncenter.com
Precio: 34,43 € (5.728 ptas.)



MANGA PARA OTAKUS

Excel Saga

Esta obra de Koshi Rikdo mezcla una historia épica llena de combates entre guerreros (y también guerreras...) y mucha "salsa de tomate", con algunos toques de humor negro, que le convierten en un manga de lo más agridulce. ¡Os gustará!

Lo encontrarás en: Selecta Visión
Precio: 8,50 € (1.414 ptas)



Maze

Maze, una chica corriente, se despierta en un mundo desconocido, con poderes mágicos, y una princesa llamada Mill dice que es su salvadora. Pero lo más desconcertante llega cuando, por la noche, se convierte en un chico...

Lo encontraras en: Editorial Mangaline
Precio: 5,98 € (995 ptas)



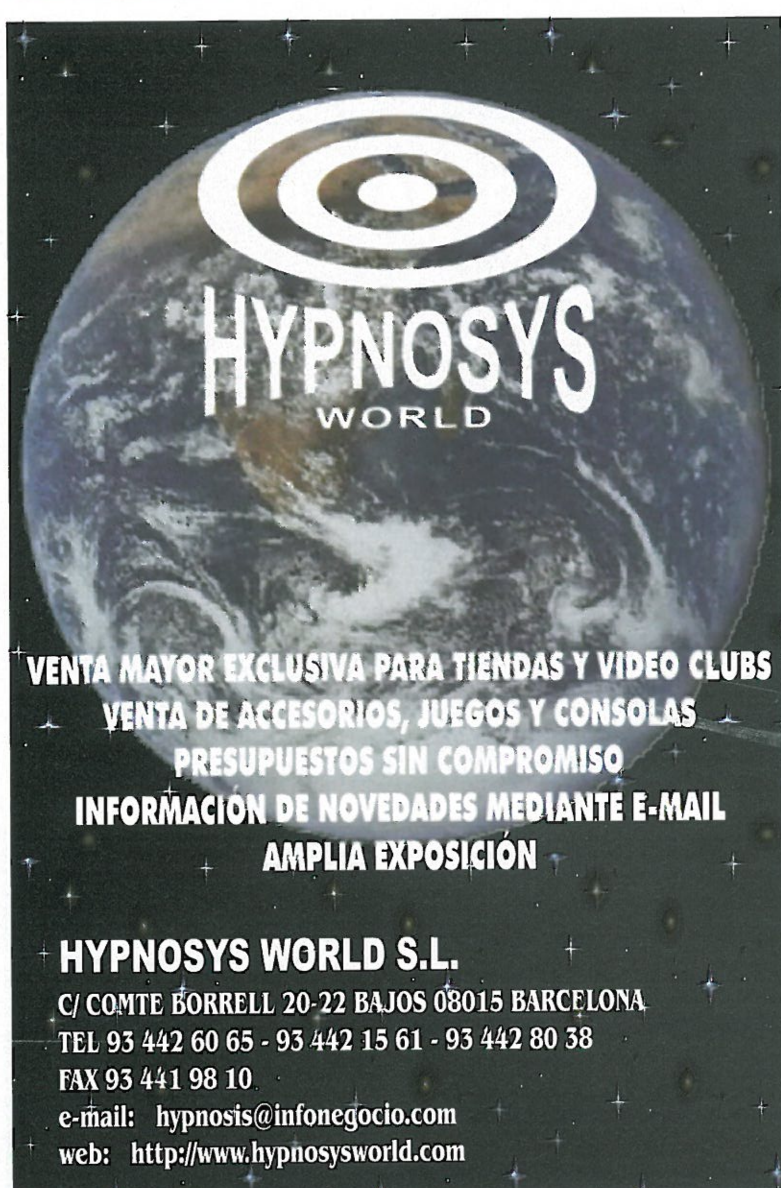
Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

HOBBY SHOPPING

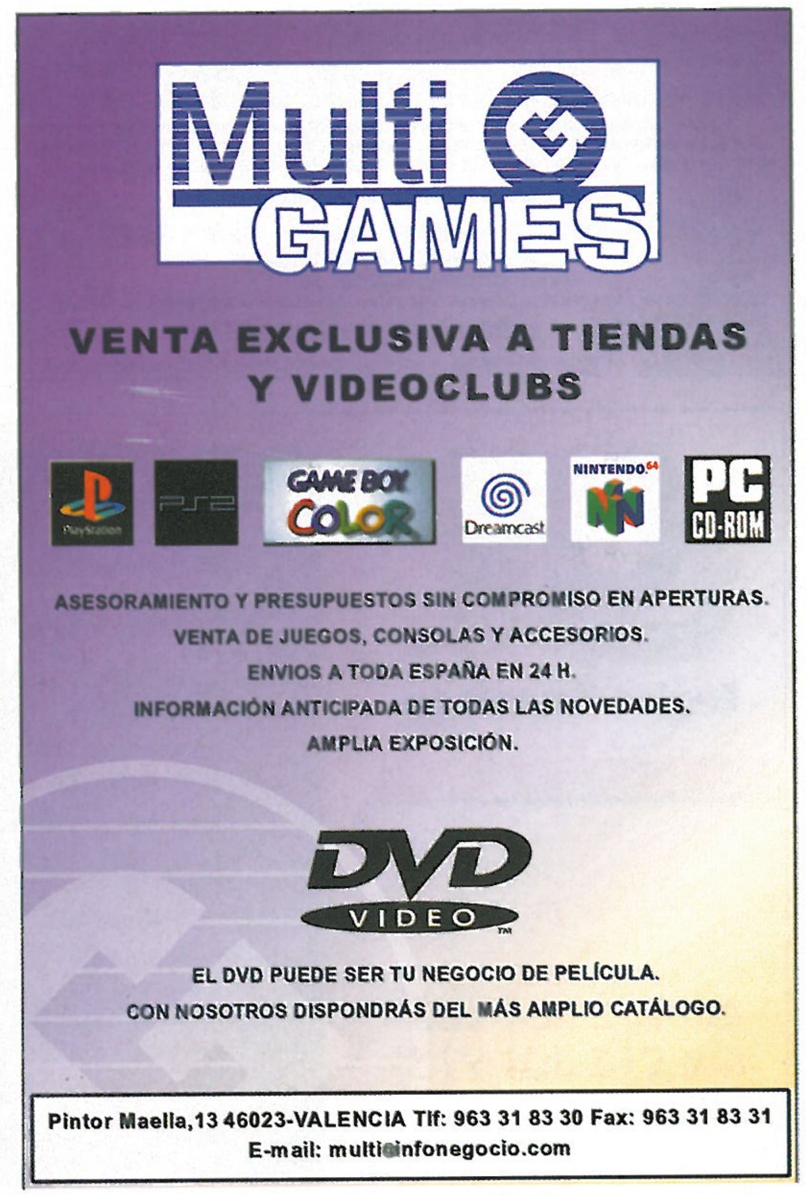
Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15











Pintor Maella,13 46023-VALENCIA Tlf: 963 31 83 30 Fax: 963 31 83 31
E-mail: multi@infonegocio.com



ACCESORIOS EXCLUSIVOS

¡Envios Peninsula & Baleares Seur Reembolso 24 horas!
Pedidos & Consultas: Telefono: 902 15 75 46
Tambien en nuestra WEB: www.mundoasia.com
Ahorra tiempo y dinero comprando sin intermediarios



XB ACTION REPLAY Ver. EURO/USA X-BOX: 42 Euros
XB DVD REGION X Ver. EURO/USA X-BOX: 30 Euros
XB JOYPAD OFICIAL X-BOX MODELO JAPONES, (Version reducida del Europeo) Silver/Black: 51 Euros
XB RGB (REAL) Imagen calidad Superior: 15 Euros
XB VGA BOX (Alta resolucion en Monitor): 72 Euros
XB JOY: Conecta Mandos de PS/PS2 en tu X-BOX (Soporta Vibracion e incluye Slot para MC: 24 Euros

SEGA DREAMCAST:

DC Bleemcast: Metal Gear Solid / Gran Turismo 2 / Tekken 3, ¡OFERTA! Los TRES solo por: 37 Euros
DC ARCADE STICK OFICIAL SEGA (Oferta): 27 Euros
DC RATON OFICIAL SEGA (Oferta): 10 Euros
DC RGB (REAL) Cable con audio RCA: 6 Euros
DC Cable Serie DC > PC (Programacion): 42 Euros
DC VMS OFICIAL SEGA con pantalla (Oferta): 15 Euros
DC VMS 4M (800 Bloques) ¡Oferta!: 18 Euros
DC Super VGA BOX (Alta resolución monitor): 27 Euros
DC Vibration Pack (Pack vibración): 10 Euros
DC Bio Gun (Pistola con vibración): 30 Euros



PS2 ACTION REPLAY 2 LITE, (Regalo DVD MGS 2 Cheats): 27 Euros
PS2 ACTION REPLAY 2 *METAL GEAR SOLID 2 Version Limitada* (Incluye AR2 v2.03 + Memory Card 8M), ¡Solo por 48 Euros!
PS2 Cable Euro RGB (Real) Audio, Juegos Importacion: 6 Euros
PS2 DVD Region X v2.1 (DVD Multizona/RGB) ¡OFERTA!: 24 Euros
PS2 Redant VGA BOX (PS2 en monitor PC): 60 Euros
PS2 Monitor Universal LCD FORMATO 16:9 (7 Pulgadas): 282 Euros
PS2 Nexus Memory Card expansión 32 Megas: 48 Euros
PS2 Game Studio (Gameboy Color en PS2): 60 Euros
PS2 Gran Turismo 3 Game Stand (mueble volante): ¡Consultar!
PS2 Datel Teclado USB para PS2 (Color negro): 30 Euros
PS2 Pistola Namco G-CON 2 *Japonesa* Negro: ¡consultar!
PS2 Xtreme Joypad Analog (Color negro): 18 Euros
PC Adaptador de mandos PS / N64 en PC (USB): 18 Euros
PC PS Joy (USB) A. mandos PS a PC (Vibración): 24 Euros
PS/PS2/PC Alfombra de Baile con Luces (PC/PS): 36 Euros
Game Cube Cable RGB (REAL) Oferta: 8 Euros
Game Cube Tarjeta de Memoria 16X: Super oferta, ¡Llamanos!
GB FLASH LINKER SET Versión 256 Megas: 276 Euros
GameCube VGABOX (GameCube en monitor PC): 66 Euros
DVD-R Virgen 4.7G (PS2 Comp) (Con estuche DVD) solo 4,78 Euros





LOS
PESOS-PESADOS
DEL VIDEOJUEGO
VIDEOJUEGOS - ACCESORIOS - JUEGOS 2ª MANO - JUEGOS EN RED
CONSOLA GAMECUBE™
¡Camiseta de Regalo!*
Memory Card
LUIGI'S MANSION
PIKMIN
Mando Purpura/transp.
SUPER SMASH BROS. MELEE
STAR WARS ROGUE LEADER
También disponible en JET BLACK
WAVE RACE BLUE STORM
SPIDERMAN
GAME BOY ADVANCE
Consola GameBoy™ Advance
Ahora disponible en JET BLACK
GOLDEN SUN
TEKKEN ADVANCE
SONIC ADVANCE
SUPER MARIO WORLD
PACK ESPECIAL Consola PS2 + MGS2
FINAL FANTASY X
Compralo en MGK y llevate un regalo de FFX
Consola XBOX
¡Camiseta de Regalo!*
PlayStation.2 Platinum
GT3
TEKKEN TAG
DEAD OR ALIVE 2
F1 2001
COMMANDOS 2
HALO
MUNCH'S ODDYSEY
DEAD OR ALIVE 3
PROYECT GOTHAM
Pokémon mini
¿CONOCES LO ÚLTIMO EN POKÉMON?
Pokémon Puzzle Collection
Pokémon Pinball Mini
LA NUEVA MINI-CONSOLA DE NINTENDO™ CON CARTUCHOS, VIBRACIÓN Y PUERTO INFRAROJOS
Accesorios MGK
ACCESORIOS DE CALIDAD MEJOR PRECIO
Playmaster Double Shock €14,40
Playmaster Digital €7,15
Memory Card 1 Mega incluye funda €7,15
Deluxe Pouch Advance €10,80
Power Pak Advance €13,20
Gamecenter Advance €10,80
Gamelink Advance €9,60
Precios P.V.P. recomendados - I.V.A. Incluido
¿ESTAS CANSADO DE TUS JUEGOS VIEJOS? ¿QUIERES JUGAR A ALGO NUEVO?
RECICLA TU COLECCIÓN
APROVECHATE DEL SISTEMA DE COMPRA-VENTA DE MGK PARA ESTAR SIEMPRE AL DÍA
INFÓRMATE EN TU TIENDA
*Oferta valida hasta fin de existencias
M·G·K
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
FINESTRAT
Tel. 965 831 568
Crevillente
Alarico López Teruel, s/n
Tel. 966 681 606
Denia
Avda. Marquesado, 20
Tel. 965 780 972
Orihuela
C/. de la Huerta, 11
Tel. 965 303 848
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
BADAJOZ
Merida
José Ramón Melida, 6
Tel. 924 30 40 72
BARCELONA
Badalona
Calle Conquista, 121
Tel. 933 896 211
BILBAO ¡NUEVA APERTURA!
Bilbao
Cosme Echebarrieta, 2
Tel. 944 230 618
GUADALAJARA
Guadalajara
Rufino Blanco, 6
Tel. 949 256 327
GIRONA
Girona
Av. Sant Narcis, 113
Tel. 972 230 869
JAEN
Linares
C/. Alfonso el Sabio, 14
Tel. 953 606 711
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Tel. 916 639 509
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
Pinto
C/. Sagrada Familia, 8
Tel. 916 926 381
Alcorcon
C/. Nueva, 10
Tel. 916 431 628
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 727 316
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181
TARRAGONA
Vendrell
Avda. Jaume Carner, 56 (N-340)
Tel. 977 664 555
MGK - Tienda
MGK - Tienda/Juegos en Red
previews | novedades | trucos | tienda virtual
www.mgk.es
¿PIENSAS ABRIR TU PROPIA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:
Tienda de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red e Internet.
SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
INFOLINE FRANQUICIAS:
965 718 079

FINAL FANTASY X

RESÉRVALO!!



GRATIS POR LA RESERVA Y COMPRA!!



-Todos los precios incluyen el I.V.A.
-Ofertas válidas hasta fin de Mayo 2002 o fin de existencias
-Precios válidos salvo error tipográfico.

Tiendas distribuidas por:









CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
Tlf. 952 36 42 24

Envío de pedidos a domicilio. UPS
Gastos de envío:
Península 750 Ptas. - Baleares 1.000 Ptas.
GRATIS: pedidos superiores a 25.000 Ptas.





CARTAGENA
Alfonso XIII, 66 - 968 12 16 78

CÓRDOBA
C.Comercial "El Arcángel", local 35 - 957 52 57 82
CABRA - Doña Leonor, 36 - 958 29 40 07

GRANADA
Emperatriz Eugenia, 24 - 958 29 40 07

LOGROÑO
Huesca, 36 - 941 22 10 08

GUADALAJARA
AZUQUECA DE HENARES - Valladolid, 2 - 949 34 85 29





MÁLAGA
ALHAURÍN DE LA TORRE - Almendros, 22 - 952 41 66 34
ARROYO DE LA MIEL - Avda. Constitución s/n - 952 44 06 71
VÉLEZ-MÁLAGA (Axarquía)
Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven) - 952 50 76 86
CASABLANCA - Avda. Juan Sebastián Elcano, 156 - 952 29 76 97
EL TORCAL - José Palanca,1 Urb. El Torcal - 952 35 54 06
ESTEPONA - El Cid, 13 Bajo - 952 80 67 92
FRANJU - Avda. Carrillo de Albornoz, 6 - 952 29 75 00

¿Piensas abrir tu tienda?

EN ESPAÑA, ANDORRA, PORTUGAL O ITALIA

CADENA DE OCIO VIDEO - MANIA

ESPAÑA
- ALBACETE
  - ALBACETE
  - ALMANSA
  - HELLIN
- ALICANTE
  - ALCOY
  - BANYERES
  - DENIA
  - IBI
  - MURO DE ALCOY
  - PLAYA SAN JUAN
- ALMERIA
  - ALMERIA
- BALEARES
  - PALMA DE MALLORCA
- BARCELONA
  - BARCELONA
- CÁDIZ
  - CHICLANA
  - CHIPIONA
  - JEREZ DE LA FRONTERA
  - SAN FERNANDO
  - SAN LUCAR DE BARRAMEDA
- CASTELLÓN
  - VALL D´UXO
- CORDOBA
  - CÓRDOBA
- CUENCA
  - SAN CLEMENTE
- GUADALAJARA
  - GUADALAJARA
- JAEN
  - BAILEN
- MADRID
  - ALCALA DE HENARES
  - MOSTOLES
- MALAGA
  - RONDA
  - VELEZ - MALAGA
- MELILLA
  - MELILLA
- MURCIA
  - ALHAMA DE MURCIA
  - MURCIA
- NAVARRA
  - ESTELLA
- VALENCIA
  - CARLET
  - LLOMBAI
  - MASSAMAGRELL
  - ONTENIENTE
  - VALENCIA
- ZARAGOZA
  - EJEA DE LOS CABALLEROS
  - ZARAGOZA

XBOX 479 €



XBOX CONTROLLER 39.99 €

DVD KIT XBOX 49.99 €

XBOX MEMORY 49.99 €



BLOOD OMEN 2 69.00 €

WRECKLESS 69.00 €



ODD WORLD MUNCH 69.00 €

GENMA ONIMUSHA 69.00€



DEAD OR ALIVE 3 69.00 €

HALO 69.00 €



Y seguimos creciendo...

LA ÚNICA EMPRESA QUE DA UNA SOLUCION GLOBAL

Presupuesto sin compromiso para apertura.



A partir de **30.00 €** de tu pedido los PORTES GRATUITOS

SERVICIO 24horas EN TODA ESPAÑA

TELF.



- packs
- tarjetas de recarga

TELE RECARGA



CONSIGUE DE 2ª MANO PELÍCULAS, DVD Y VIDEOJUEGOS

A TIENDAS Y PARTICULARES

CD´S



LUIGI MANSION 60.00 €



BATMAN

GAMECUBE

CONSOLA GAMECUBE 249 €

FIFA 2002 66.00 €



NBA STREET 66.00 €



WAVE RACE 60.00€



PS2 PlayStation 2 299.95 €

METAL GEAR SOLID 2 69.00 €

PETER PAN 69.00 €

FINAL FANTASY X 69.00 €

FIFA 2002 69.00 €

PC CD-ROM







119.60 €

ATLANTIS 27.00 €

FINAL FANTASY ANTOLOGY 16.00 €

DVD Y VHS

¿A qué esperas ... ...para tu tienda 24 horas!



- Alta rentabilidad las 24 h.
- Programa Windows 2000.
- Selección de idioma.
- Trailers, imagen y sonido.
- VHS, DVD y Videojuegos.
- Grandes descuentos.

- Sin canon de entrada.
- Zona de exclusividad.
- Mercado en continuo crecimiento.
- A partir de 2000 hab. y 20 m².

INFORMATE:

627 470 198
627 470 194
TEL 96 393 71 00
FAX 96 393 76 66

video_mania@ono.com



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)





PLAYSTATION2 + DUAL SHOCK 2
300€ /49.916 pts
PACK PLAYSTATION2 + METAL GEAR SOLID 2
339€ /56.405 pts

DUAL SHOCK 2

30€ 4.992 pts

MEMORY 8Mb PS2

39€ 6.489 pts

STAD VERT/ HORIZ

15€ 2.496 pts

MULTITAP PS2

45€ 7.487 pts

MANDO DVD SONY

30€ 4.992 pts

MANDO DVD PELICAN

27€ 4.492 pts

ADAPTADOR RFU
23€ 3.827 pts

VOLANTE McLAREN
72€ 11.980 pts

VOLANTE SPEEDSTER 2
75€ 12.479 pts

PISTOLA P99G2
39€ 6.489 pts

PISTOLA G-CON2
33€ 5.491 pts

SOUND STATION 2
90€ 14.975 pts

SISTEMA 5.1 DOLBY DIGITAL

239€ 39.766 pts
2.500 WT

FINAL FANTASY X

+CAMISETA Y POSTER O POSTALES CON TU RESERVA
69€ /11.481 pts

I.S.S. 2

63€ /10.482 pts

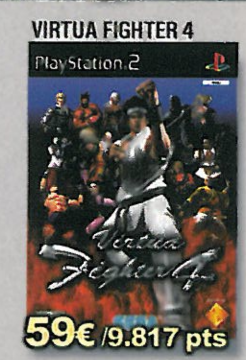
METAL GEAR SOLID 2

66€ /10.981 pts

MUNDIAL FIFA 2002

69€ /11.481 pts

SHADOW HEARTS
59€ /9.817 pts

VIRTUA FIGHTER 4

59€ /9.817 pts

BLOOD OMEN 2

59€ 9.817 pts

DAVE BECKHAM SOCCER

CONSULTAR

DYNASTY WARRIORS 3

66€ 10.981 pts

D.N.A.

59€ 9.817 pts

DRAKAN

59€ 9.817 pts

ESTO ES FUTBOL 2002

29€ 4.825 pts

EVE OF EXTINCTION

59€ 9.817 pts

F1 2002

66€ 10.981 pts

GRANDIA II

59€ 9.817 pts

GRAN TURISMO 3

29€ 4.825 pts

GTA III

63€ 10.482 pts

ICO

59€ 9.817 pts

KESSEN II

67€ 11.148 pts

MANAGER DE LIGA 2002

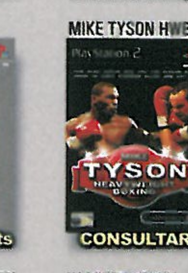
CONSULTAR

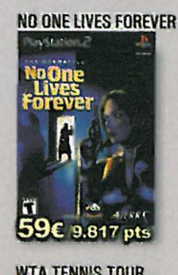
MOTO GP2

59€ 9.817 pts

MOTO GP

29€ 4.825 pts

MIKE TYSON HWB

CONSULTAR

NO ONE LIVES FOREVER

59€ 9.817 pts

RED FACTION

29€ 4.825 pts

ROLAND GARROS 2002

54€ 8.985 pts

SHADOWMAN 2

57€ 9.484 pts

SLED STORM

66€ 10.981 pts

STATE OF EMERGENCY

66€ 10.981 pts

SW STARFIGHTER

62€ 10.316 pts

TEKKEN TAG TOURN.

29€ 4.825 pts

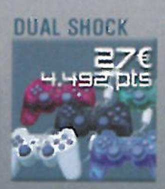
VAMPIRE NIGHT

59€ 9.817 pts

WTA TENNIS TOUR
63€ 10.482 pts



PS ONE + DUAL SHOCK
120€ /19.966 pts

DUAL SHOCK

27€ 4.492 pts

MEMORY CARD

12.60€ 2.096 pts

MEMORY 4Mb

21€ 3.494 pts


UPXUS CONTROLLER
9.50€ 1.581 pts

SHOCK CONTROLLER

18€ 2.995 pts

VOLANTE MONZA

59€ 9.817 pts

MEMORY CARD HAVOC

10€ 1.664 pts

CABLE RF UPXUS

13€ 2.163 pts

METAL SLUG X

20€ /3.328 pts

C12 RESISTENCIA FINAL

24€ /3.993 pts


ET EL EXTRATERRESTRE

29€ /4.825 pts

FINAL FANTASY IV & V

29€ /4.825 pts

FINAL FANTASY VI

+DEMO FF X
16€ /2.662 pts

HELLBOY

29€ /4.825 pts

MONSTRUOS S.A.

27€ /4.492 pts

MUNDIAL FIFA 2002

47€ /7.820 pts

PETER PAN

29€ /4.825 pts

TIME CRISIS OP. TITAN

24€ /3.993 pts

TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA

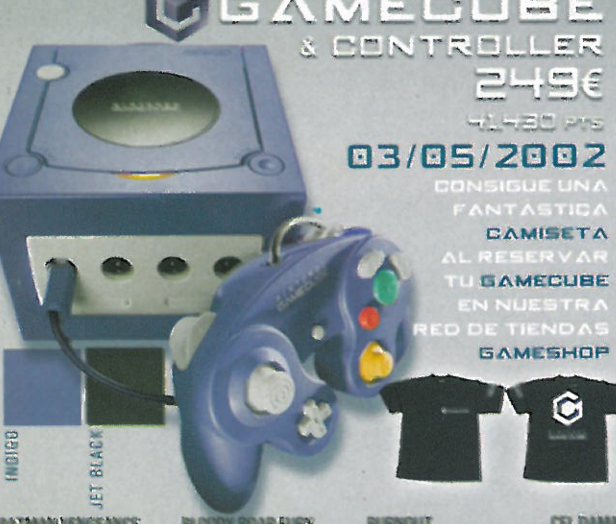
SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ 499pts. URGENTE: 6€ 998pts.)



especialistas en video_juegos

WWW.GAMESHOP.ES

GC CONTROLLER INDIGO



GC CONTROLLER JET BLACK



GC CONTROLLER CLEAR INDIGO



SOUND STATION 3 (CONSOLA NO INCLUIDA)



MEMORY CARD 59



RF SWITCH/MOD.



RGB CABLE



GBA CABLE



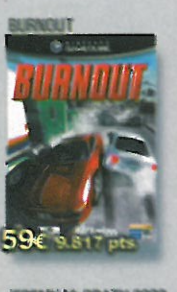
BATMAN VENGEANCE



BLOODY ROAR FURY



BURNOUT



CEL DAMAGE



CRAZY TAXI



DAVE MIRRA BMX 2



DONALD CUACK ATTACK



DRIVEN

ESPN WINTER SPORTS



EXTREME G3



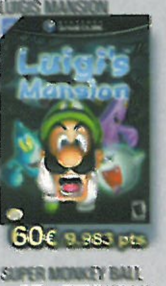
I.S.S. 2



JEREMY McGRATH 2002



LUIGIS MANSION



MUNDIAL FIFA 2002



NBA COURTSIDE 2002



NBA STREET



NHL HITZ 2002



SW ROGUE LEADER

STAR WARS ROGUE LEADER

66€ 10.981 pts

SIMPSONS ROAD RAGE



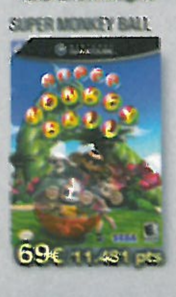
SUPER SMASH BROS. MELEE



SONIC ADV. 2 BATTLE



SUPER MONKEY BALL



TARZAN UNTAMED



DARK SUMMIT



TONY HAWK PROSKATER 3



UNIVERSAL STUDIOS



WAVE RACE

60€ 9.983 pts

Dreamcast

SEGA

DREAMCAST + CHUCHU ROCKET + UEFA DREAM SOCCER



CONTROLLER



VISUAL MEMORY



VIBRATION PACK



MOUSE DC



ARCADE CONTROL



CABLE RFU



PISTOLA STAR FIRE



FUR FIGHTERS



NBA 2K2



POWER STONE



SHADOWMAN



URBAN CHAOS



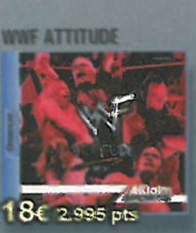
VANISHING POINT



VIRTUA TENNIS



WWF ATTITUDE



¡Todos los secretos del mejor juego de rol!

FINAL FANTASY X



El RPG más esperado de PS2 se merece un tratamiento especial. En nuestro próximo número no sólo encontraréis el comentario más exhaustivo, sino también la guía más extensa, en la que vais a poder descubrir todos los personajes, mapas y secretos del juego. ¡Rechazad imitaciones!



Avance especial - E3 2002

LOS JUEGOS DE LA FERIA DE LOS ÁNGELES

La feria más importante del año calienta motores, y en Hobby Consolas estamos preparando un exhaustivo reportaje para que conozcáis los juegos que darán la campanada en Los Angeles. Incluirá avances de «El Señor de los Anillos», «Final Fantasy XI», «Mario Sunshine»... ¡No os lo podéis perder!

Llega la segunda oleada de juegos de GAMECUBE

Entre ellos destaca «Pikmin», la nueva maravilla de Miyamoto, pero no es el único. En estas páginas también vais a poder encontrar la información más completa sobre los dos primeros juegos de lucha: «Bloody Roar» y «Super Smash Bros. Melee».



Lo nuevo de Sony para PS2

Viajaremos a sus estudios en Londres para conocer de primera mano cómo van a ser sus próximos bombazos de PS2. Probaremos las alucinantes persecuciones de coches en «The Getaway» y las aventuras medievales a golpe de espada de «Primal» ¡No hay quién los pare!



y además...

- V RALLY 3 (PS2)
- SPIDERMAN (PS2, GAMECUBE, XBOX)
- MEDAL OF HONOR (PS2)
- SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (GAMECUBE)

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Rubén J. Navarro.
Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIA DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, David Casado, Ricardo del Olmo, Bruno Nievas, Juan Carlos Ramirez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN: Virginia Cabezón.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:
Antonio Casado, María del Mar Calzada.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28020 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 7/2002

ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de
GRUPO AXEL SPRINGER




PIN CODE
PS2
PlayStation 2
CÁMBIATE POR QUIEN QUIERAS.
Imagina que tu cuerpo fuera intercambiable, que pudieras elegir qué cabeza ponerte, qué cuerpo e incluso qué personalidad. Pues eso es lo que encontrarás en cocacola.es. Entra en la civilización Coca-Cola, escoge un físico y una forma de ser y crea tu propia criatura virtual. Jugarás con miles de amigos on-line y descubrirás un increíble mundo de ventajas Coca-Cola. Y si quieres avanzar mucho más rápido que el resto de tus amigos on-line, utiliza los PIN CODE que encontrarás bajo lo tapones de las botellas de 50cl. Además, ahora y de forma exclusiva, utilizando los PIN CODE en www.cocacola.es, puedes conseguir una pieza de coleccionista, una de las 30 PlayStation® 2 modelo especial limitado en color rojo.(*)
www.cocacola.es
Coca-Cola
(*) Promoción válida del 20 de abril al 19 de mayo de 2002. Bases depositadas ante notario y en www.cocacola.es
Coca-Cola y la botella característica son Marcas Registradas de The Coca-Cola Company.